
SUPER JUEGOS
Nº 34 ● FEBRERO 1995 ● 350 PTAS.
GRUPO ZETA
3DO
The Need for Spe
NEO GEO C
Samurai Shodown
CONCURSO NINTE
Gana una recreativa
Super Street Fighte
SONY PLAY STATION
Ridge Racer
SEGA SATURN
Clock Work
Knight
Demon's Crest
LA PUERTA
DEL INFIERNO
SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ATARI • CD-i • NEC • CD32 • NEO GEO


PRODIGIOSO
SORPRENDEN
MILAGROSO
RELAX
FLOATING
FLYING
DOOM
SOBRAN LAS
DOOM
¡Por todos los demonios, nunca has visto nada igual!. DOOM viene armándola. Scaling perfecto, Texture Mapping de lujo, Scroll continuo en las rotaciones de 360 grados.
Y además un increíble tratamiento de las proporciones llamado Raytracing. La aventura más real para la máquina más poderosa de SEGA.
Un programa alabado en todo el mundo y que ha sido elegido mejor juego del año. Entra con DOOM en un mundo endiablado y verás lo que es bueno.
"La misma calidad, rapidez, definición y espectacularidad que todo un PC 486 a 50 Mhz."
- Super Juegos -
DOOM
32X
id
SEGA



ALUCINANTE
ITE
INCREIBLE
FANTASTICO
STAR WARS
La Guerra de las
salón de tu casa.
lado oscuro con
digitalizadas
Vader te
poder de la fuerza
Toda la capacidad de la
Mega Drive 32
conseguir nuevas
en todos los decorados, más
niveles y aprovechando los
32.768 de la paleta.
pasada gráfica.
todas las de
¡Que la fuerza te
conversión
recreativa que
aspectos la
S PALABRAS
MEGADRIVE 32X
Mejor no hablar. Tienes que
verlo. Sentirlo.
Experimentarlo. El poder
absoluto en tus manos.
Las sensaciones más fuertes.
Toda una Recreativa en el
salón de tu casa.
Una máquina que te
transportará al próximo nivel.
No más palabras.
¿Estás sentado?
Pues agárrate y mira que
juegos. No coment.
VIRTUA RACING DE
Sólo Mega Drive 32X
50.000 polígonos
por
rápido.
que va más allá.
modelos de coches distintos,
dos nuevos
Un nuevo estilo de
conducción, más real y de
mayor
directa y distruta del
más real del
"Virtua Racing luxe incorpora
novedades
la
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

S U M A R I O

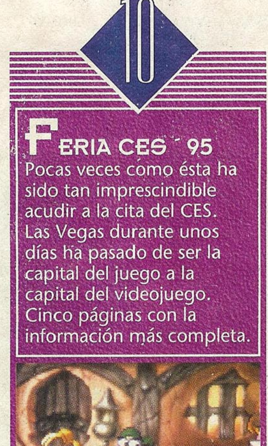
FEBRERO 1995

34



Cuando allá por el mes de Octubre **SUPER JUEGOS** comenzaba una nueva era, muchos se sorprendieron por el faldón de portada que hacía referencia a las nuevas máquinas. Ahora, y en justa correspondencia con la confianza que habéis puesto en la que es la primera revista de videojuegos española, llega la hora de cumplir con dicha promesa y tratar como se merecen a los nuevos soportes que tanto nos hacen perder el sueño. Apostamos por el futuro, por las grandes máquinas y los grandes juegos. No necesitáis comprar dos revistas para recibir información completa. **SUPER JUEGOS** os ofrece todo en una.

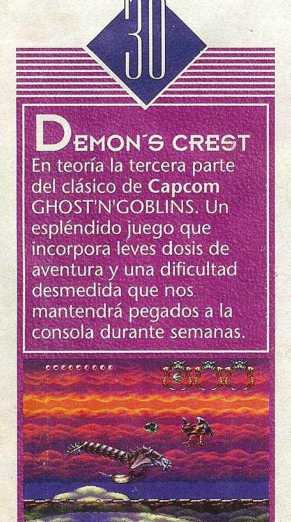
EN PORTADA



10

FERIA CES ´95

Pocas veces como ésta ha sido tan imprescindible acudir a la cita del CES. Las Vegas durante unos días ha pasado de ser la capital del juego a la capital del videojuego. Cinco páginas con la información más completa.



30

DEMON'S CREST

En teoría la tercera parte del clásico de **Capcom** GHOST'N'GOBLINS. Un espléndido juego que incorpora leves dosis de aventura y una dificultad desmedida que nos mantendrá pegados a la consola durante semanas.

SUPER PREVIEWS

REVIEWS

SECCIONES

REVIEWS 8 BITS



Monster City. Se está preparando el día en el que el Mundo del Demonio se abrirá de nuevo para engullir a toda la civilización.

P.V.P. 2.995 .-pts.

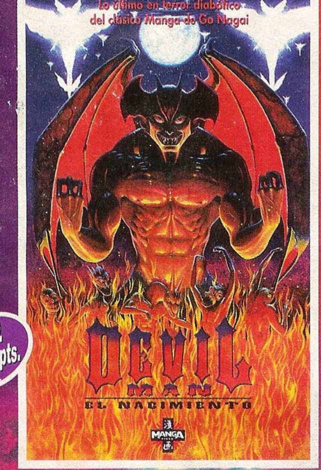
Akane y sus hermanas. Tercera entrega de los nuevos OVAS de la sexy comedia de artes marciales Ranma 1/2, de Rumiko Takahashi, la artista del manga más famosa del mundo.



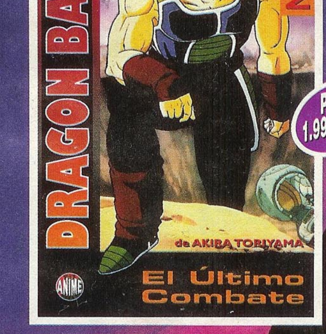
P.V.P. 1.995 .-pts.

VIDEO
Febrero 95
NOVEDADES

Devil Man. Lo último en terror diabólico del clásico manga de Go Nagai.



P.V.P. 2.995 .-pts.



P.V.P. 1.995 .-pts.

El último combate. Un último esfuerzo por impedir la destrucción del planeta.

TV SPECIAL

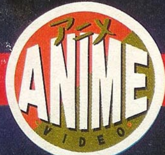
Primer "TV SPECIAL' inédito en nuestro país.

Disponibles a partir del 15 de Febrero

ANIME VIDEO es marca de MANGA FILMS S.L.



Aterriza ahora en el siglo 21



MANGA FILMS, S.L. • La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

SUPER JUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López** y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director Editorial: **Pedro de Frutos**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Redactor Jefe: **Marcos García**
Edición: **Juan José Martín Sanz**
Redacción: **José Luis del Carpio** (jefe de sección), **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol** y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa Vidal.** (maquetación) **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez España**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: **F. Javier López López**
Director Gerente: **José L. García Yáñez**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Félix P. Trujillo**
Controller: **Josefina Agüero**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: **José Manuel Sánchez Ruiz**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona. Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES

La industria del videojuego como sector tiene dos citas puntuales al año en Estados Unidos, que coinciden con otras tantas exhibiciones del consumo electrónico en general. La primera, que se celebra durante el primer fin de semana de Enero, se desarrolla cada año en Las Vegas. Esta última edición, a diferencia de las anteriores, ha resultado muy abundante en productos y paupérrima en novedades.

El sector se mueve, pero está quieto. Lo que puede tomarse como una evidente contradicción se explica por el simple hecho de que la mayoría de los diseñadores piensan a lo grande en nuevas consolas o aparatos multimedia, que se comercializarán en Europa después del verano. Estos nuevos ingenios tienen nombres propios y futuristas, como Saturn, Playstation y la todavía más lejana Ultra 64. De esta manera, se deja de lado a lo que verdaderamente mueve la máquina del consumo en estos momentos: el alimento para las máquinas de 16 bits.

Conviene advertir a los lectores que ni siquiera en las previsiones para estas máquinas hay nada impactante a primera vista, salvo los mejores gráficos y una mayor jugabilidad -desgraciadamente, no en todos los casos, pero la imaginación parece escaparse, como el escaso calor invernal, por las rendijas. Una buena idea de alguna compañía es absorbida, imitada o presuntamente mejorada por las demás. Si DOOM es altamente recomendable y ciertamente innovador, casi todos tienen un programa parecido. Como éste, podríamos citar otros muchos ejemplos.

Junto a lo anteriormente dicho, hay una clara recesión en el lanzamiento de títulos. La crisis económica de la que parecemos salir ha obligado a ser más cuidadosos con los lanzamientos. No vale con poner en la tienda cualquier cosa a cualquier precio. Ahora mismo, hay que evaluar cada programa para que constituya un buen lanzamiento al importe más razonable posible. Además, coincide con el cíclico momento de contracción. Un informe serio del sector en Estados Unidos -apliquemos sus resultados a un año vista en nuestro país- anticipa el retroceso de venta en hardware y una pequeña subida, pareja al incremento de la inflación- en software.

Sólo con buenos programas se puede paliar la crisis que acucia al mundo actual. Hace falta bastante más imaginación, apuestas valientes, y que a tanto ruido acompañen igual cantidad de nueces.

PEDRO DE FRUTOS

NOTICIAS

Neptuno, un nuevo sistema en órbita

La todopoderosa **Sega** se confirma como una de las compañías más prolíficas del mundo del videojuego en cuanto a sistemas se refiere. A las pocas semanas de la presentación oficial en España de la *MD 32X*, **Sega Japón** sacaba a las tiendas una auténtica joya técnica llamada *Saturn,* y ahora, sin tiempo para recuperarnos de tanta novedad, anuncian lo que será el proyecto *Neptuno. Neptuno -Genesis 32X System* en los EE.UU. será el sistema que aunará en un sólo aparato *Mega Drive* y *MD 32X*. Compatible con los juegos de ambos sistemas, tiene un agradable diseño futurista, dimensiones parecidas a las de la *Mega Drive 2,* una velocidad 40 veces superior a los 16 bits de **Sega,** 32.768 colores simultáneos y contará con más de 100 títulos para las Navidades del 95. Aunque no ha sido aún confirmada, su fecha de salida en Europa y EE.UU. será este próximo verano. Su precio rondará los 200 dólares (unas 26.000 pesetas).





La compañía norteamericana Electronic Arts va a lanzar al mercado una interesante oferta lúdica, ya que ha anunciado la inminente aparición de la tercera entrega del clásico ROAD RASH para Mega Drive y una entrega sensacional del mismo título para la consola Mega CD. Un lujo.

También la compañía Electronic Arts, ha decidido que los amantes de la trilogía STRIKE (DESERT, JUNGLE y URBAN) puedan disfrutar en toda su intensidad con la colección completa, pero en un solo compacto. Un nuevo acierto de los norteamericanos.

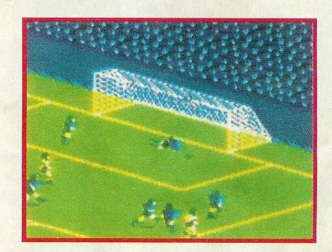
Electronic Arts arrasará en el 95

En los últimos meses nuestros lectores nos interrogaban sobre una tercera entrega de la saga ROAD RASH para *Mega Drive,* y ese interés va a ver recompensado con una potente oferta de **Electronic Arts.** Además de la tercera parte para *Mega Drive,* la compañía americana ha anunciado la próxima salida al mercado de una versión para *Mega CD* al estilo del fantástico ROAD RASH de *3DO*. Por si esto no fuera suficiente, los amantes de la saga STRIKE podrán disfrutar con la trilogía completa (DESERT, JUNGLE y URBAN) en un sólo compacto llamado SUPER STRIKE.

En nuestros próximos números encontraréis más información en forma de suculentas previews.

FIFA SOCCER también en Game Boy

FIFA INTERNATIONAL SOCCER, después de arrasar en todos los sistemas (*Mega Drive, SNES, 3DO, Game Gear, Mega CD* o *PC*), aterriza ahora en la portátil de **Nintendo.** La versión de este programa de fútbol ha sido realizada por **T-HQ** y cuenta con 48 equipos, una perspectiva idéntica a la de los 16 bits, la posibilidad de elegir es-





trategias, formaciones y la distribución de los hombres por zonas del campo. Los jugadores están clasificados en diez categorias diferentes, teniendo en cuenta características como velocidad, resistencia o regate. Chilenas, codazos y toda la magia del deporte rey constituyen también patrimonio de la consola *Game Boy.*

LOS PITUFOS invadirán los sistemas SEGA.

Los populares personajillos azulados, creados por Peyo, parecen dispuestos a *pitufar* en todos los sistemas tradicionales de **Sega** (***Mega CD, Mega Drive, Game Gear*** y ***Master System***). Los encargados de este ambicioso proyecto han sido



los franceses de **Infogrames,** aunque las versiones de ***Master System*** y ***Game Gear*** hayan sido programadas por los españoles **Bit Manager**. Las cuatro versiones toman como modelo el clásico esquema de plataformas, y representan fielmente el universo que conocimos gracias a los cómics y los dibujos animados. Gargamel, Azrael, la Pitufita, el Pitufo Bromista y demás personajes nos divertirán a lo largo de sus 22 niveles (20 en ***M.S.*** y ***G.G.***), mientras nos enfrentamos a plantas carnívoras, serpientes gigantes y otros obstáculos. En fin, un divertido juego.







Para que lo juegues bien

¿Jugar con un mismo mando en ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***?, ¿intervenir en el PGA TOUR GOLF con un palo en lugar de con el mando? Sí, ambas cosas ya son posibles gracias a dos nuevos ingenios: el mando PRO CONTROL de **Naki** y el palo TEE V GOLF de **Sports Sciences**.
El PRO CONTROL es un completo pad de seis botones, programable, con *auto-fire*, varias intensidades de disparo y *slow motion*.
Su principal atractivo radica en su doble salida de mando compatible con ***SNES*** y ***Mega Drive***. El precio de este utilísimo pad en América ronda las 2.500 pesetas, y en nuestro país el importe no será mucho más alto.
TEE V GOLF es un curioso periférico con el que podremos jugar, sin necesidad de utilizar el mando, en practicamente todos los títulos golfísticos creados para la consola ***Mega Drive***.
Por citar alguno de los programas compatibles, todos los de la saga PGA de **EA**, PEBBLE BEACH GOLF LINKS o el histórico JACK NICKLAUS. Aunque no se corresponde con el diseño tradicional de un palo de golf, resulta manejable y muy sencillo de controlar en el swin.
Funciona por rayos infrarrojos, requiere pilas y se conecta a la primera entrada de la consola. Su precio ronda las 19.000 pesetas aproximadamente, y es que no hay que olvidar que estamos hablando de un deporte de élite.
Emular las hazañas de los grandes jugadores de golf, ya no será un simple sueño. Ahora, puede convertirse en realidad.

SABIAS QUE...

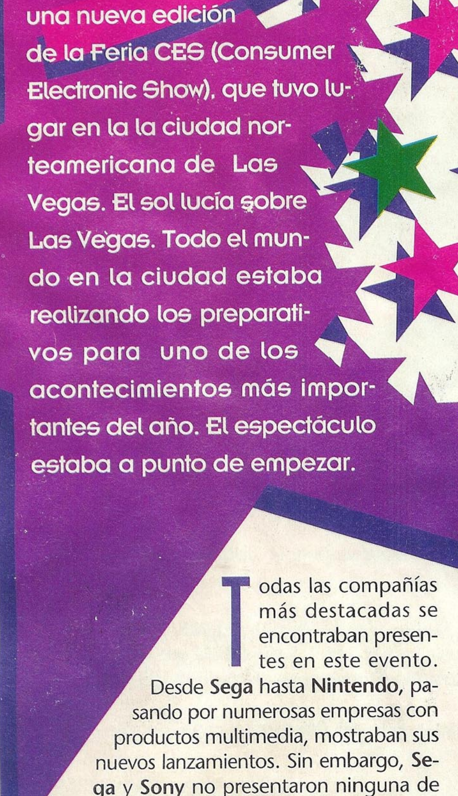
* JURASSIC PARK de ***Mega CD*** y SOLEIL de ***Mega Drive*** ya pueden adquirirse en las tiendas en su versión castellana.

* La compañía **Sony** anuncia que en 1.998 podremos disfrutar de una segunda ***PlayStation,*** y que incluso hay proyectada ya una tercera para el 2.002. **Sony** calcula que venderán más de un millón de unidades de la actual ***PlayStation*** antes de Junio del 95.

* Peter Main, director de **Nintendo USA**, ha reconocido a la ***PlayStation*** como principal competidor de la futura ***Ultra 64*** de dicha compañía.

* El primer balance de la batalla de ventas entre ***Saturn*** y ***PlayStation*** se salda de un modo muy favorable para el nuevo sistema de **Sega:** 3 ***Saturn*** por cada ***PlayStation*** vendida. **Sony** sacó 100.000 unidades y **Sega** 300.000. Por una vez, las cuentas cuadran.

* ILLUSION OF GAIA ya tiene un nuevo nombre para su versión traducida al castellano: ILLUSION OF TIME. En pocos días, llegará procedente de ENIX a **Nintendo España** la primera ROM con textos en nuestro idioma. Pronto os mostraremos el resultado.



Este nuevo año ha comenzado con una nueva edición de la Feria CES (Consumer Electronic Show), que tuvo lugar en la la ciudad norteamericana de Las Vegas. El sol lucía sobre Las Vegas. Todo el mundo en la ciudad estaba realizando los preparativos para uno de los acontecimientos más importantes del año. El espectáculo estaba a punto de empezar.

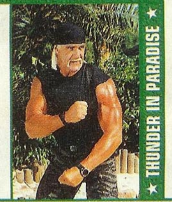
PHILIPS

La compañía holandesa no descansa ni un minuto. Su ***CDi*** (***Compact Disc Interactivo***) no para de lanzar títulos al mercado, y la división encargada, **Philips Media Games**, tiene preparada una colección con los juegos más atractivos y espectaculares que se han visto para este sistema. Juegos como RAPJAM, NFL HALL OF FAME o DRAGON'S LAIR II son sólo algunos ejemplos.





NFL HALL OF FAME



THUNDER IN PARADISE

Nada nuevo bajo el sol del desierto

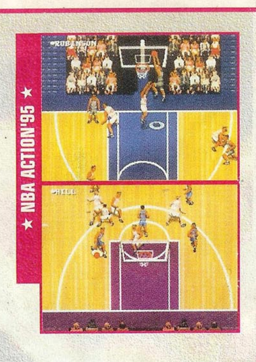
Todas las compañías más destacadas se encontraban presentes en este evento. Desde **Sega** hasta **Nintendo**, pasando por numerosas empresas con productos multimedia, mostraban sus nuevos lanzamientos. Sin embargo, **Sega** y **Sony** no presentaron ninguna de sus tan esperadas novedades: la ***Saturn*** y la ***PlayStation***. Este hecho le quitó bastante emoción a esta sensacional Feria. Por tanto, sólo quedaba contemplar los nuevos productos de las diversas compañías. Cuando el primer día llegamos al escenario, Las Vegas Convention Center, y vimos los impresionantes pabellones, que estaban destinados a dar cobijo a todas las compañías, los ojos se nos iluminaron y pensamos que incluso sin el aliciente de las nuevas consolas el tema podría estar interesante. Pese a todo, el alma se nos cayó a los pies cuando nos dimos cuenta de que estábamos viendo los mismos productos que habíamos contemplado previamente en el CES de Chicago o en el ECTS de Londres. Muy pocas empresas incluían algunas novedades en sus ya más que estudiados catálogos.

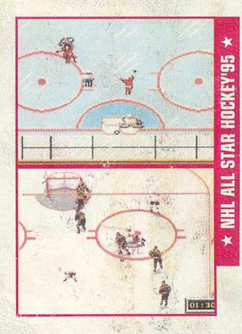
Lo primero que hicimos ante tales expectativas fue dirigirnos a la sala de prensa, donde encontramos una minuciosa información con las estimaciones de las ventas de consolas y de software para consolas que se esperan para el presente año de 1.995. Los datos no eran demasiado halagüeños en cuanto a ventas de sistemas domésticos, pero eso no resulta preocupante con la inminente llegada de los nuevos soportes que, con seguridad, reactivarán el mercado de nuevo. Al pasar a las estimaciones de ventas de títulos, nos llevamos una agradable sorpresa, ya que se establece una fuerte subida para este período. Después, nos encaminamos a ver lo que las compañías habían preparado en sus diversos expositores.

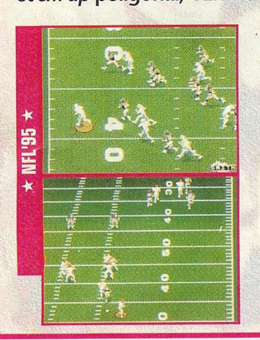
FERNANDO MARTIN

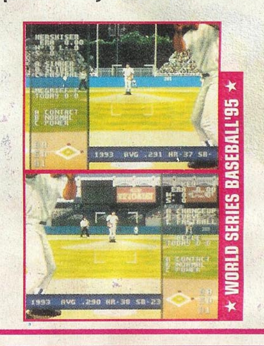
La compañía nipona **Sega** presentó su gama de productos para ***Mega Drive, Mega CD, Game Gear*** y su reciente lanzamiento la ***32X***. Lamentamos la ausencia de noticias sobre la ***Saturn*** pero, con lo que había, no nos podíamos quejar. Las principales novedades para ***32X*** y ***32X CD*** son MOTHERBASE, un *shoot'em up* poligonal, TEMPO un juego de plataformas con unos gráficos increíbles, FAHRENHEIT, que es el primer lanzamiento de ***32X CD*** que saldrá al mercado, y al que le seguirán otros como MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS o SURGICAL STRIKE. En cuanto a ***Mega CD,*** tendremos títulos como FAHRENHEIT, el clásico MYST, SHINING FORCE CD, el popular juego de rol, y MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS. ***Mega Drive*** traerá este nuevo año títulos como COMIX ZONE, donde te meterás de lleno en una aventura cómica, MEGA BOMBERMAN, y el esperado PHANTASY STAR IV que saldrá en Navidades.

En cuanto a la pequeña de **Sega,** sólo podemos adelantar títulos como THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN, TEMPO JR., y THE LEGEND OF ILLUSION protagonizado por Mickey Mouse.


★ NBA ACTION'95 ★


★ NHL ALL STAR HOCKEY'95 ★


★ NFL'95 ★

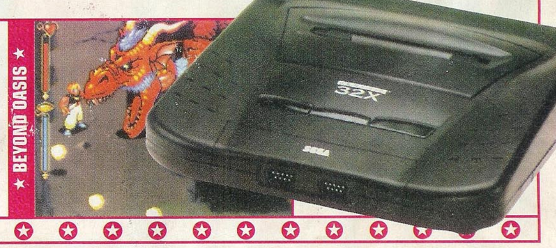

★ WORLD SERIES BASEBALL'95 ★

SEGA SPORTS

NEPTUNO

Es la apuesta de **Sega** para el futuro (después de la ***Saturn***). Es una ***Mega Drive*** con ***32X*** incluido. Sin duda, fue una sorpresa bastante agradable.


★ CHAOTIX ★


★ BEYOND OASIS ★

★ CAPCOM ★

La compañía japonesa presentó como novedad más importante para un inmediato futuro el cartucho para ***Super Nintendo***, MEGAMAN X2. Este título lleva incorporado el chip llamado C4, capaz de producir rotaciones de objetos tridimensionales. Tambien lanzará títulos como THE GREAT CIRCUS MYSTERY para SNES y Mega Drive, THE PUNISHER para Mega Drive, y CAPTAIN COMMANDO para SNES.





NINTENDO

La compañía **Nintendo**, directa rival de **Sega** en el mundo de las consolas, presentó como principales novedades los siguientes títulos: KIRBY'S DREAM COURSE, EARTH BOUND, un estupendo juego de rol para ***SNES***, FX FIGHTER, un juego que recuerda en algunos espectos al arcade de VIRTUA FIGHTER, y el impresionente STAR FOX 2, un increíble *shoot'em up* vectorial.





VIRTUA BOY

Es la principal baza que **Nintendo** tiene para hacer oposición a la consola ***Mega Drive 32X*** de la compañía **Sega.** VIRTUA BOY es la primera máquina capaz de reproducir gráficos realmente tridimensionales en un sistema de 32 bits. Además, este nuevo soporte lleva incorporado espejos ópticos de alta precisión y una pantalla a doble color (rojo y negro) para otorgar un mayor realismo al efecto tridimensional. La compañía japonesa tiene prevista su salida al mercado para el último cuarto del año con tres títulos de fábula.



WARNER



La conocida compañía americana presentó como novedad más interesante la conversión del conocido arcade PRIMAL RAGE para ***SNES*** y ***Mega Drive***. Fue de las pocas empresas que se dignó a presentar algún producto para la ***Saturn***, como el conocido VIRTUA RACING, con cinco coches para elegir y muchos más circuitos. Tambien pudimos observar las primeras imágenes de POWER DRIVE para ***Jaguar***.



La compañía **Acclaim** tuvo como novedad principal el NBA JAM TOURNAMENT, segunda parte del ya conocido juego de baloncesto. Como atractivo para los asistentes a la Feria, esta empresa tuvo la genial idea de traer a su stand al conocido jugador de baloncesto Larry Bird. También presentaron dos títulos novedosos: STARGATE, y WARLOCK, auténticas conversiones de las películas que llevan su mismo nombre. Ambos lanzamientos aparecerán para ***SNES*** y ***Mega Drive***.

STARGATE · WARLOCK · SPIDERMAN



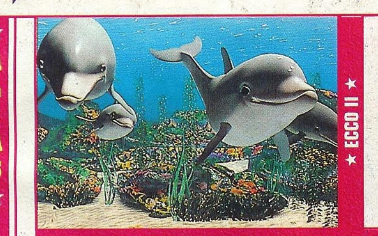
La compañía **Ubi Soft** presentó como producto estrella el RAYMAN de ***Jaguar***, un estupendo juego de plataformas que te encandilará por sus brillantes gráficos. Otra de las novedades más esperadas fue el STREET RACER para ***Mega Drive***.



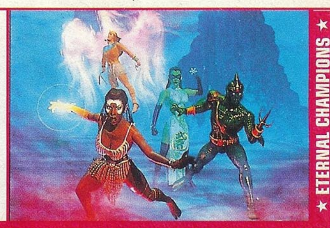
Los principales productos de esta compañía pueden centrarse en lanzamientos tan conocidos como BUBSY II o NICKLAUS GOLF' 95 entre otros. Como podéis ver, la factoría **Accolade** no ha estado muy fina en cuanto a presentar productos nuevos para el año 95.

SJ

ALIAS


ECCO II


STAR CONTROL II


ETERNAL CHAMPIONS

La compañía **Alias** fue, sin ningún género de duda, una de las estrellas de la Feria. Con su tecnología **Silicon Graphics** han sido capaces de desarrollar productos tan buenos y tan conocidos como el DONKEY KONG COUNTRY para ***SNES***, KILLER INSTINCT, o CRUIS'N USA para la futura ***Ultra 64***. También están desarrollando otros títulos para la ***Saturn*** como ECCO: THE TIDES OF TIME, o para la ***3DO*** como es STAR CONTROL II, con la inestimable colaboración de la compañía **Crystal Dynamics**. Para realizar todo este despliegue de gráficos y animaciones, la compañía **Alias** no podría haber funcionado sin un programa llamado *Power Animator* de creación propia.

NAMCO

PAC-MAN 2

PAC-ATTACK

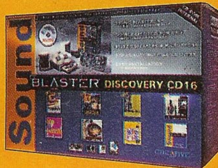
PAC-IN-TIME

La compañía japonesa **Namco** presentó como producto estrella el WEAPONLORD, un juego de lucha que introduce lo último en gráficos renderizados. Además, posee la opción para uno o dos jugadores simultáneamente. Este juego saldrá para formato ***SNES*** y ***Mega Drive***. Los personajes de siempre también salieron a la luz en el stand de la casa nipona. Pacman fue el protagonista de muchos de sus nuevos lanzamientos: PAC-IN-TIME, donde el malvado brujo ha trasladado a Pac-man al pasado y tendrá que enfrentarse al grave problema de volver al presente. Este título saldrá para todos los formatos. PAC-MAN 2, es la primera aventura de dibujos de este personaje, y saldrá para formato ***SNES*** y ***Mega Drive***. PAC-ATTACK es el primer juego de puzzle verdadero, donde encontrarás tres opciones para hacer sus cien puzzles. Este cartucho ya salió al mercado en formato ***SNES*** y ***Mega Drive***.

**Estudia el Jurásico,
luego date una vuelta por un par de planetas,
y vuelve a casa para la hora de comer.**

Te presentamos los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits.

El mundo avanza hacia la multimedia, tanto si se trata de pilotar una nave espacial en el último juego de ordenador como de estudiar a los dinosaurios a través de un CD-ROM interactivo, y los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits son la forma de llegar hasta ella.



Sound Blaster es, por supuesto, una de las marcas de productos de sonido, vídeo, CD-ROM, y demás periféricos multimedia, más conocida del mundo. Y hoy te ofrecemos todo una extensa gama de kits multimedia para satisfacer las necesidades de todo el mundo: desde el más experto jugador de juegos de ordenador hasta el más entusiasta de la multimedia. Cada kit trae todo lo necesario para que tu PC entre en la nueva era de la informática: un CD-ROM para que puedas aprender con los cientos de títulos de educación que ya están disponibles; dos altavoces estéreos de alta calidad; una tarjeta de sonido de Creative Labs y además una biblioteca de software de educación y ocio en CD-ROM para que entres ya.* Y todo esto viene en un paquete muy fácil de instalar y a un precio muy asequible.

Si quieres ver como tu PC entra en la nueva era con el Sound Blaster Multimedia Upgrade Kit, llama a uno de los distribuidores de Creative Labs que aparecen a continuación.

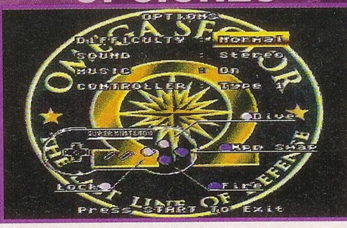


COMPUMARKET SA TEL: 91-361 31 52 COMPUTER 2000 TEL: 93-499 91 11 INGRAM TEL: 93-263 05 75 SINTRONIC SA TEL: 977-29 72 00 UMD SA TEL: 94-476 29 93

** No todos los kits contienen los productos que se citan.*

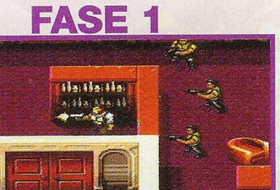
SUPER PREVIEWS

OPCIONES



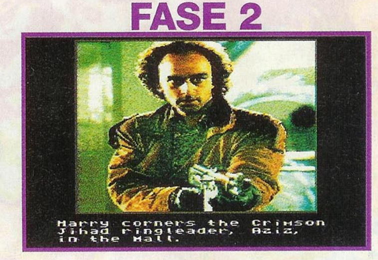
PASSWORDS

FASE 1





FASE 2



La última producción de **Acclaim** es una adaptación consolera del último éxito cinematográfico de Arnold Schwarzenegger **TRUE LIES** (MENTIRAS ARRIESGADAS en nuestro país). La compañía norteamericana ha conseguido, con gran inteligencia, los derechos de un filme que ha contado con el mayoritario respaldo del público. Fieles a lo que las modas dictan, sus responsables han optado por introducir en el juego un desarrollo que podíamos calificar como violento. Para tal afirmación nos remitimos a las pruebas. Decir que no se han escatimado las escenas cruentas, que el repertorio de armas es bastante variado, o que podremos acabar con ancianos, bebes, embarazadas y demás personas. Esta afirmación no es algo inventado, tan sólo nos remitimos a lo

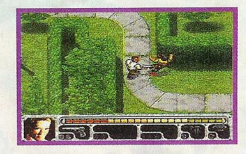
FASE 3

FASE 4



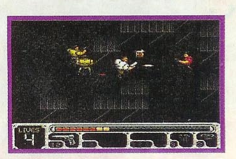
TRUE LIES

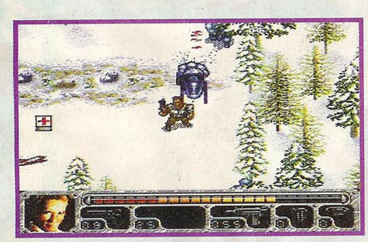






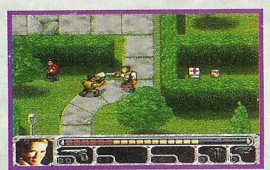
Este juego está inspirado en un filme.

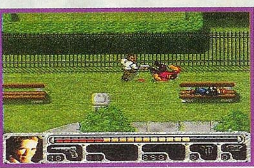


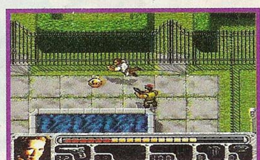










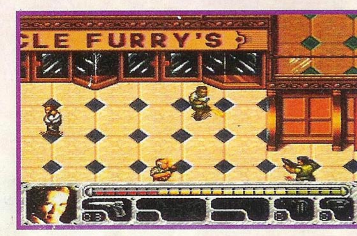






TRUE LIES tiene una calidad gráfica indudable y, además, posee imágenes sacadas de la propia película.

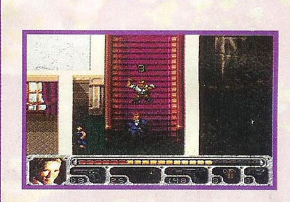




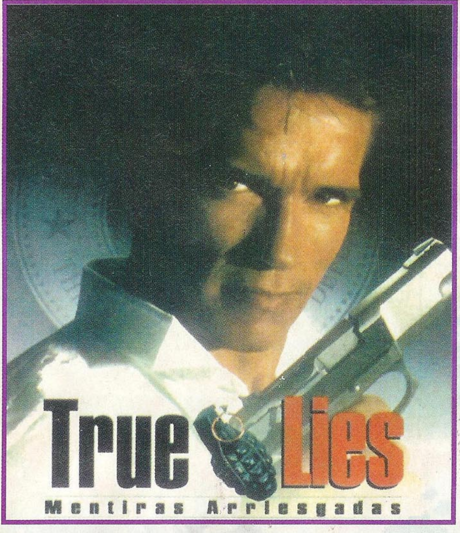


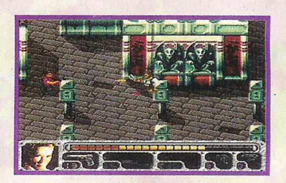








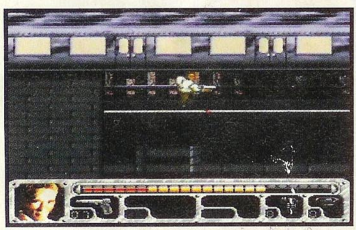


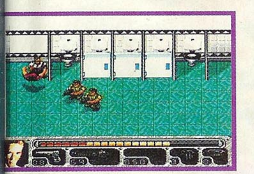
















Este título puede convertirse en uno de los grandes éxitos de este año para los 16 bits de Nintendo.



que hemos visto en la versión *beta* que obra en nuestro poder.

De cualquier forma, nosotros no somos los más indicados para decidir si tanta violencia es buena o no. Yo, por mi parte, no tengo nada en contra. Es más, juegos como éste no me desagradan en absoluto, ya que no tienen por qué influir en el futuro comportamiento de nadie. De todos modos, dejando de lado el aspecto moral del cartucho que nos ocupa, decir que este lanzamiento cuenta con unos cuidadísimos gráficos que os recordarán, a los más nostálgicos, a juegos como INTO THE EAGLES NEST, que hace tantos años divirtió a los usuarios de ***Spectrum***. Este cartucho está repleto de imágenes extraidas de la película del mismo título. Con todo esto y con lo que hemos podido ver hasta ahora, no nos queda ninguna duda de que **TRUE LIES** va a ser uno de los mejores cartuchos para **Super Nintendo** en los próximos meses. Tiempo al tiempo.

J. ITURRIOZ y J.C.MAYERICK

FASE 1



La compañía japonesa **Kemco**, conocida por la creación de la saga TOP GEAR, nos sorprende con un excelente lanzamiento cuya simpatía calará muy hondo entre los usuarios de ***Super Nintendo***. **KID KLOWN CRAZY CHASE** nos narra las aventuras y desventuras de un intrépido payaso, que pone su vida en peligro al intentar salvar a la princesa de sus sueños. Para conseguirlo se enfrentará con el pirata Blackjack, un jugador de cartas que ha sido el responsable del rapto con el que intenta chantajear al rey del planeta de los payasos. Su pretensión es que abdique en su favor. La tarea no será nada fácil, ya que este tahúr ha preparado las trampas más disparatadas y letales para que Kid Klown fracase en su misión.

El juego transcurre en una perspectiva isómetrica. Por tanto, iréis avanzando y esquivando obstáculos sin posibilidad de

¡FUERA BOMBA!



Es necesario dar una patada a la bomba antes de que la mecha se consuma. Si no llegamos a tiempo finalizara nuestra aventura.

BLACKJACK



Este malvado personaje ha raptado a la princesa Honey para conseguir el trono de su padre. Tened cuidado con sus artimañas y villanias.

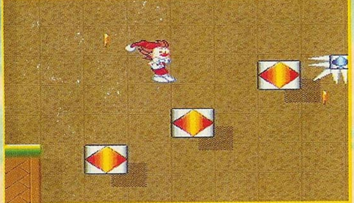


KID KLOWN CRAZY CHASE

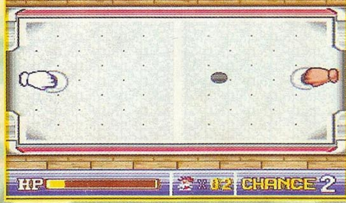
¡PELIGRO!



El repertorio de trampas resulta muy variado. Atropellos, fechorias, hachas que surcan el aire y rios de lava son algunos de los peligros.







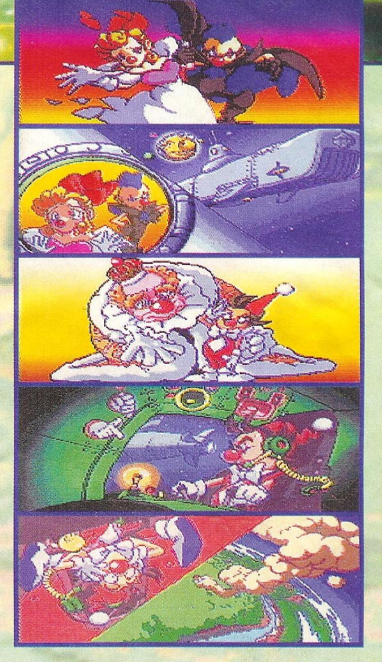




NO HUBO SUERTE



Kid Klown ha llegado tarde y no ha podido evitar que la bomba estalle. Blackjack ha huido con la princesa, y con vuestras esperanzas de exito.

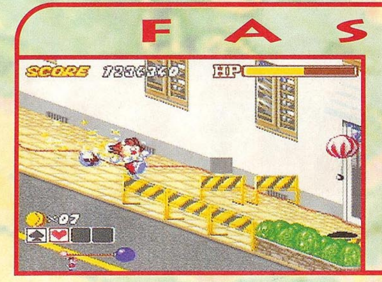


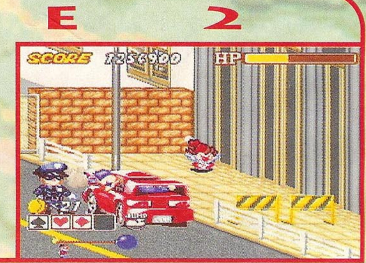


volver sobre vuestros pasos para recuperar algún ítem del camino. El objetivo será alcanzar la bomba que Blackjack ha colocado al final de la fase, antes de que se consuma toda la mecha. Mientras deberéis recoger los símbolos de los cuatro palos de una baraja de póker, que se encuentran escondidos dentro de los globos que pueblan cada fase. Todo esto a lo largo de cinco fases, en las cuales se irá incrementando la dificultad hasta límites insospechados. **KID KLOWN CRAZY CHASE** cuenta con melodías de excelente factura y una gran variedad de animaciones, que parecen sacadas de una película de dibujos animados por su indudable calidad y por su sentido del humor. En resumen, una comedia lúdica apta para todos los públicos.

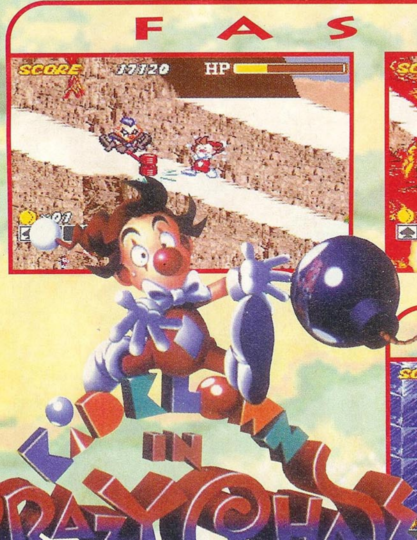
R. DREAMER

FASE 2



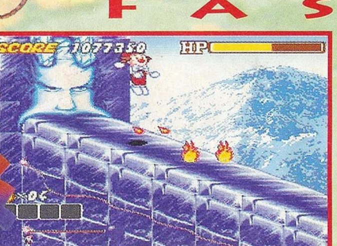


FASE 3





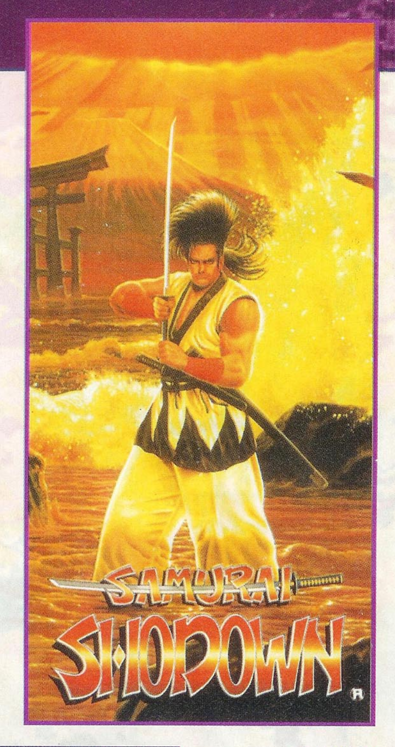
FASE 4





SUPER PREVIEWS

Al igual que ocurre con los jugadores de un equipo de fútbol, los creadores de videojuegos también son personajes cotizados y famosos dentro de su mundillo. Dicen las malas lenguas que la todopoderosa **Capcom** estaba en pleno desarrollo de su STREET FIGHTER III, cuando **SNK** realizó una jugosa oferta a todo el grupo de programación. De esta forma, todo el equipo de grafistas, músicos y programadores de **Capcom** pasaron a engrosar las filas de la compañía de Osaka. También se afirma que, antes de abandonar su cometido, tenían ya diseñados a algunos de los nuevos personajes de la tercera parte del clásico, y que **Capcom** los aprovechó creando el que poco más tarde se conocería como SU-

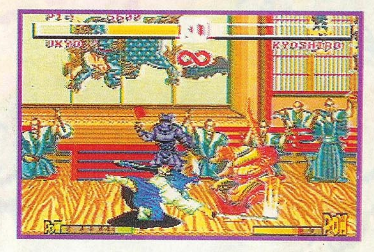


SAMURAI SHODOWN

SAMURAI SHODOWN será uno de los lanzamientos más importantes de Sega para el presente año.

HANZO





JUBEI





KYOSHIRO

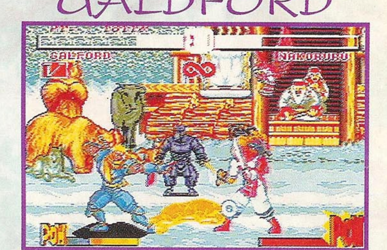




CHARLOTTE



GALDFORD



Este título destaca por sus sorprendentes items, sus magias poderosas, sus animaciones de leyenda, doce personajes a elegir y una jugabilidad sin precedentes que marcará una nueva época en el género de la lucha.

TAMTAM



HAOHMAARU



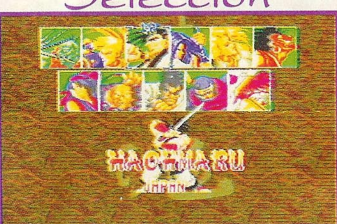




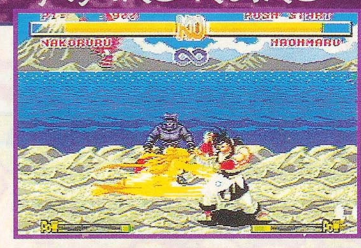
Intro

Opciones

Selección

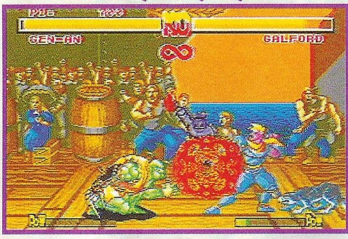


NAKORURO



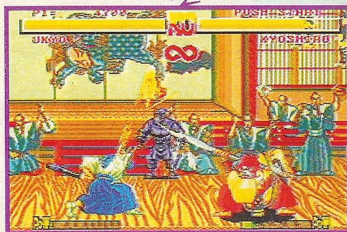


GEN-AN





UKYO







WAN-FU





PER STREET FIGHTER II. Una vez que este elenco de programadores asentó sus bases en **SNK** dio a luz lo que se iba a convertir en uno de los títulos más celebrados de toda la historia, el gran SAMURAI SHODOWN. Junto con ART OF FIGHTING, MORTAL KOMBAT y el mencionado STREET FIGHTER, constituye uno de los reyes de este género. Además, la segunda parte de este juego es quizá el arcade más buscado en todos los salones recreativos. Todo esto viene a colación de la inminente puesta a la venta de la versión para ***Mega Drive*** de este clásico de **Takara. Sega**, al ver las tremendas capacidades lúdicas de este programa, ha decidido apostar por él como uno de los lanzamientos fuertes del año.

Lucha eminentemente de espadas, items sorprendentes, magias poderosas, animaciones de leyenda, doce personajes seleccionables, fases de bonus y una jugabilidad que marcará época dentro del catálogo de juegos de lucha son sus poderes. El mes que viene, mucho más.

THE SCOPE

The Apprentice

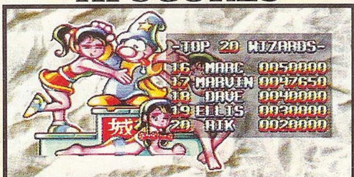


Eres Marvin, el aprendiz del gran brujo Gandorf S. Wandburner III. Sin embargo, pese a ser un alumno aventajado, tu humildad no tiene límites. Por eso tu obligación es ocuparte de todas las tareas aburridas, y a veces peligrosas, que el brujo, por su elevada categoría, no puede ejecutar personalmente.

Este juego representa una semana de trabajo de Marvin. La Torre Medieval, El Pozo, Hi Tech, La Torre de Hielo, La Torre Desierta y La Torre de los Juguetes son los seis lugares que Marvin deberá visitar, saltando de plataforma en plataforma. Además de su salto, dispondrá de unas cuantas armas según el nivel en el que esté situado. Una varita mágica, una pistola de agua, un arco con sus flechas o unas bolas de goma forman parte de su arsenal. También podrás divertirte con Marvin en sus fases de bonus al finalizar cada misión diaria. Este título les sonará a más de un usuario de *Amiga*, ya que les hizo felices hace poco tiempo. La calidad de sus gráficos y su jugabilidad le convierten en uno de los lanzamientos importantes a la hora de elegir nuestro compacto preferido. Mejor incluso que su rival de género, HOTEL MARIO.

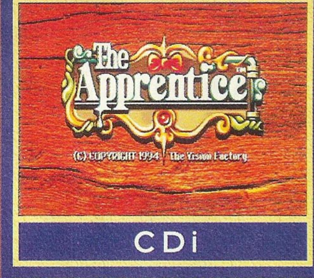
THE SCOPE

HI SCORES



OPCIONES





CDi

VISION FACTORY




CD ROM EE.UU.

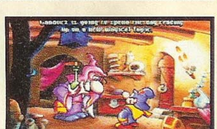
INTRO



THE APPRENTICE



Este juego narra la vida de un aprendiz de brujo.



FASE 1





FASE 2











ENEMIGOS



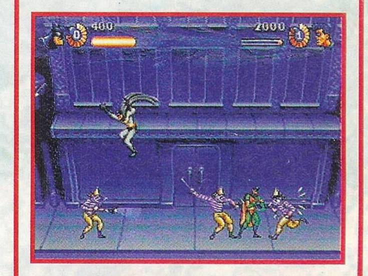
Batman, el popular personaje creado por la **Warner** para el cómic y la televisión, regresa de una manera triunfal a la consola ***Mega Drive*** con una apasionante historia: **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN**. Para tan magna ocasión, los creadores de la compañía **Sega** han dispuesto de uno de los entornos escénicos más brillantes y coloristas que hayamos podido observar en este formato. Para que podáis haceros una idea aproximada, la fidelidad gráfica con la serie televisiva es absoluta, con unos decorados ricos en detalles y unas tonalidades tremendamente vistosas. Extraordinarios efectos de pantalla, gran sensación de profundidad, varios e impecables scrolles de fondo y espectacular animación en los personajes completan esta pequeña joya visual. Pero no todas las sorpresas de este juego llegarán a través de los ojos.

Su desarrollo mezcla de forma atractiva fases típicas de arcade (con mucho disparo y golpes de todos los estilos), con otras de puro *shoot'em up* a los mandos de un artilugio alado. Aunque lo que podéis observar en estas pantallas es sólo una versión inacabada (con enemigos en sus dos primeras fases), os podemos asegurar que este cartucho tiene un ritmo endiablado. Por tanto, no tendréis ni un solo segundo de descanso.

Para hacer frente a esta avalancha de malvados, artefactos mecánicos y enemigos finales, Batman cuenta con diver-

BATMAN & ROBIN

FASE 1







FASE 2

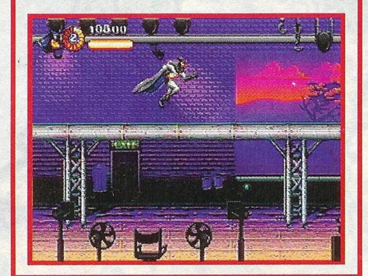
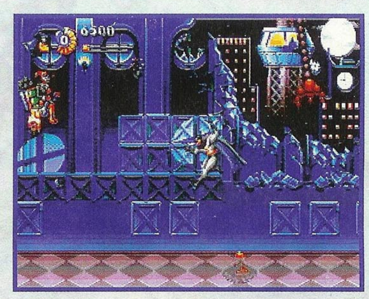






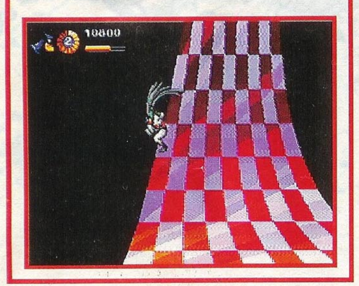
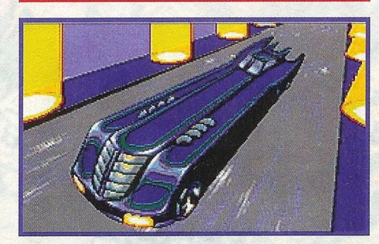


FASE 3

El héroe alado y Robin regresan a la Mega Drive con una aventura trepidante, en la que se enfrentarán con sus clásicos enemigos.

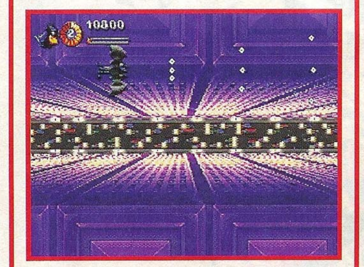
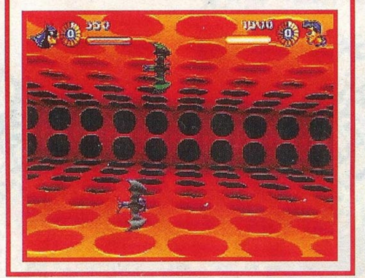
FASE 4

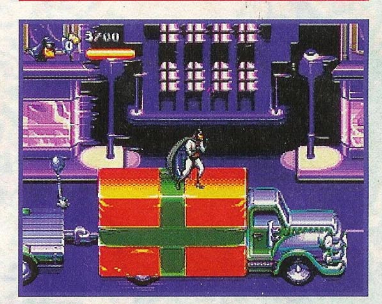




FASE 5




FASE SHOOT



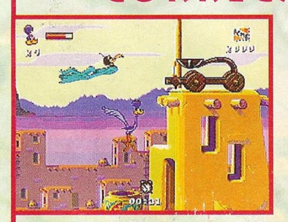
sos tipos de disparos, que podremos aumentar en intensidad gracias a los múltiples items repartidos en cada fase.

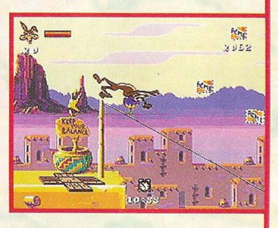
Los jefes finales, con sus temibles engendros mecánicos, son viejos conocidos de Batman y Robin: Harley Queen, The Joker, El malvado Pingüino, Catwoman y Riddler. En nuestro próximo número os ofreceremos una extensa review. Para tan magna ocasión ya dispondremos de la versión completa de **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN**.

DE LUCAR



CORRECAMINOS — COYOTE



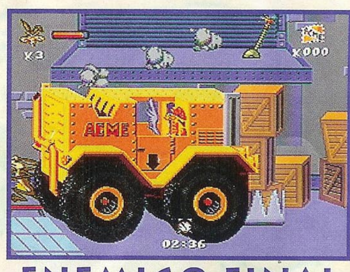



B U T E S

ROAD RUNNER

El simple hecho de que un personaje de los dibujos animados se convierta en el indiscutible protagonista de un videojuego es ya toda una garantía de éxito. Si, además, los personajes en cuestión no son otros que el genial Coyote y el veloz Correcaminos, pues mejor que mejor.

Un juego de similares características lo pudimos disfrutar hace un año aproximadamente. Se trataba de un cartucho para *Super Nintendo* apadrinado por la prolífica ***Sunsoft***. Si había algún aspecto que nos maravilló de este lanzamiento, fue el genial tratamiento gráfico con el que se dotó a todos los detalles del juego. Un año más tarde llega una nueva entrega para los **16** bits de **Sega.** Este cartucho, sin ser idéntico a la versión para *SNES*, sigue sus mismas directrices. **Blue Sky**, compañía responsable de títulos como LA SIRENITA, REN & STIMPY, JURASSIC PARK), ha tomado el relevo de **Sunsoft**. La verdad es que si no fuera por los créditos, nadie diría que no estamos ante una nueva obra de **Sunsoft**, ya que todas las virtudes gráficas que nos impactaron en ***Super Nintendo*** siguen intactas e, incluso, han sido ampliadas hasta límites insospechados. Uno de los detalles que más gustará a los seguidores de las plataformas es la posibilidad de controlar al Coyote o al Correcaminos, según nuestro propio capricho. El mapeado es similar sea cual sea el protagonista elegido. Sólo variarán los objetivos. Todos los ricos detalles de la serie de los dibujos animados tienen cabida en este fantástico programa. También existe alguna apari-

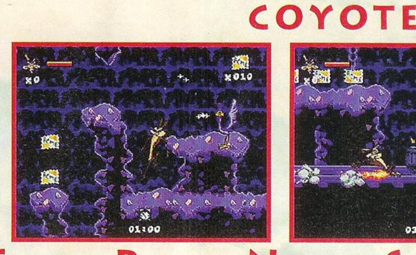


ENEMIGO FINAL



CORRECAMINOS — COYOTE



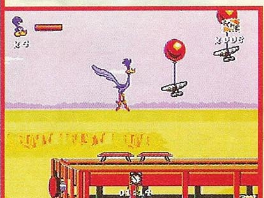



C A V E R N S

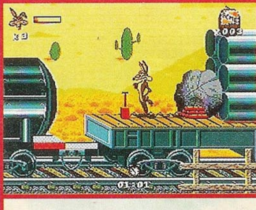
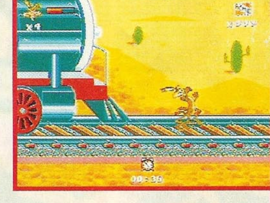




CORRECAMINOS

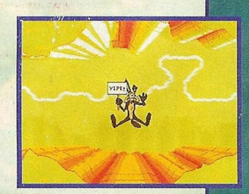



COYOTE

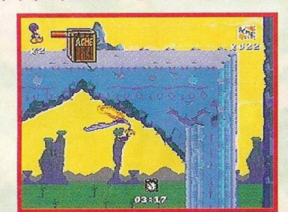



CHOO CHOO

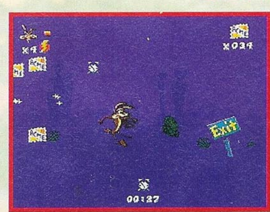
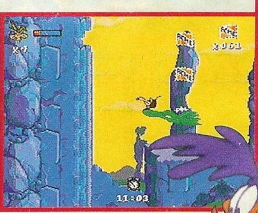
INTRO

CORRECAMINOS

COYOTE

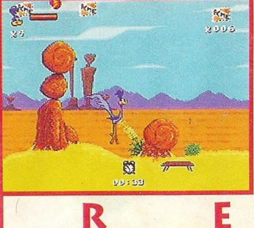
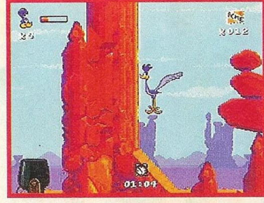



GRANITE

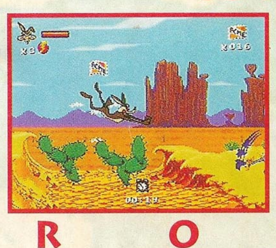
ción de personajes de la **Warner** como el Pato Lucas o Elmer, que se dan un garbeo por alguna de las fases.
Los decorados son extraordinarios, pero lo que más asombrará a los incondicionales serán sus increíbles animaciones, que son de las mejores que jamás hemos visto en una ***Mega Drive***. El sonido también es otro de los puntos fuertes pero que, como todo lo demás, queda ensombrecido por el excepcional humor que destila todo el cartucho. Pienso que para ser una preview ya os he contado demasiado. Esperad al número que viene, porque seguramente este lanzamiento no os defraudará.

THE SCOPE

CORRECAMINOS


COYOTE





RED ROCK

SUPER PREVIEWS

THE FLINTSTONES

FASE 1

FASE 2













THE FLINTSTONES
COMIENZO
OPCIONES
CONTRASEÑA
PUNTUACIONES

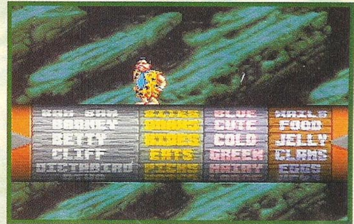
SUPER NINTENDO

OCEAN

16 MEGAS

REINO UNIDO

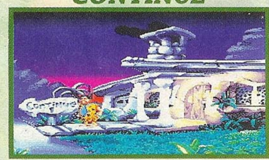
PASSWORDS



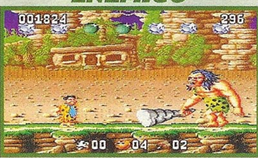
Con la ayuda de los passwords, Pedro resolverá algún que otro obstáculo.

FLINTSTONES, THE MOVIE

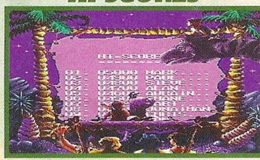
CONTINUE



ENEMIGO



HI SCORES



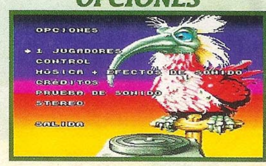
IDIOMA



INTERMEDIO



OPCIONES



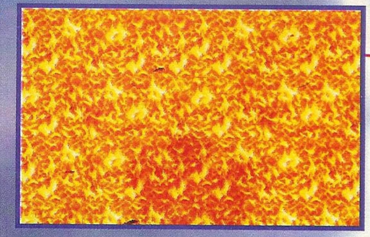
Desde hace varios años, la compañía **Ocean** siempre ha tratado de adquirir las licencias de las películas más taquilleras de cada temporada. En una primera etapa sus producciones solían ser un auténtico bodrio (ROBOCOP 3, COOL WORLD), hasta que llegó su primer ADDAMS FAMILY que supuso un auténtico punto de inflexión en su curva de calidad.
La segunda parte de este lanzamiento fue como escalar un gran peldaño, y su JURASSIC PARK constituyó su verdadera consagración. Para muchos, **Ocean** ha sido una de las compañías de mejor evolución. **FLINTSTONES, THE MOVIE** sigue en la línea de su celebrado JURASSIC PARK. Un sólido plataformas que como elemento distintivo de la compañía tiene su enorme dificultad y la tremenda calidad de sus gráficos. De hecho, el sprite protagonista es una perfecta digitalización del actor de la película, el popular John Goodman.
Los típicos planos de scroll, que vimos en ADAMS FAMILY 2, animaciones fantásticas, patrones de ataque soberbios y todo el elenco de personajes que conforman la célebre serie de **Hanna Barbera** comprimidos en 16 megas de acción plataformera. Mucho mejor que el filme.

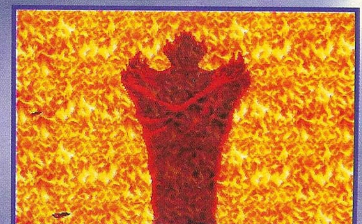
THE SCOPE

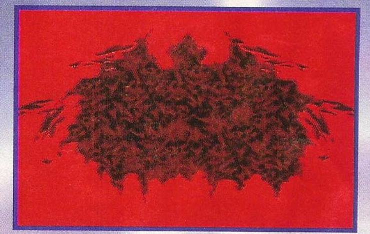
Demon's Crest

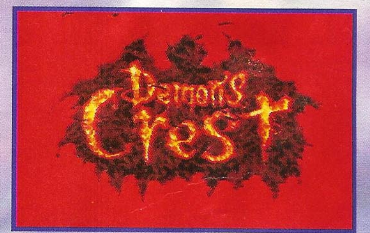
Cuando uno lleva ya un largo tiempo testeando la práctica totalidad de los juegos que salen al mercado, las preferencias por determinadas compañías se van haciendo cada vez más palpables. El caso que nos ocupa, la nipona Capcom, es un buen ejemplo de lo que podría considerarse como la productora ideal.

DEMONIACO









Dicho prestigio está basado en títulos como GHOST'N'GOBLINS, GHOULS'N'GHOSTS, MEGA MAN, COMMANDO, 1942, 1943 o BIONIC COMMANDOS. Por tanto, **DEMON'S CREST** alberga en su interior la misma calidad que ha hecho famosa a **Capcom**, aunque en un primer momento os parezca increíblemente breve. Luego, con el tiempo, comprobaréis que de lo dicho nada, ya que deberéis enfrentaros a una mezcla de aventura y beat'em up en el que la jugabilidad desbordará todas vuestras previsiones. De todas formas, no os asustéis. No deberemos limitarnos a recorrer los distintos niveles, acabando con todos los enemigos, puesto que determinadas piedras preciosas nos serán entregadas por los distintos

ANFITEATRO

SOMULO

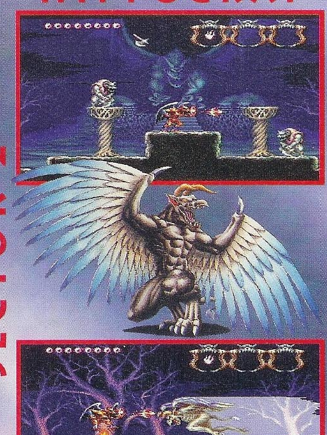
SECTOR 1



El enfrentamiento con Somulo no será más que un simple calentamiento.

HIPPOGRAF

SECTOR 2



Este será el primer combate con Hippograf, la gárgola milenaria de Phalanx.

ARMA

SECTOR 3



En el primer encuentro con Arma, éste nos obsequiará con la piedra de la Tierra.

LA CIUDAD

PUERTA

SECTOR 1



En la ciudad nos encontraremos con varios caminos por los que continuar. Si deseamos acabar el juego en un futuro cercano, deberemos recorrer todos los lugares que podamos visitar.

OVNUNU

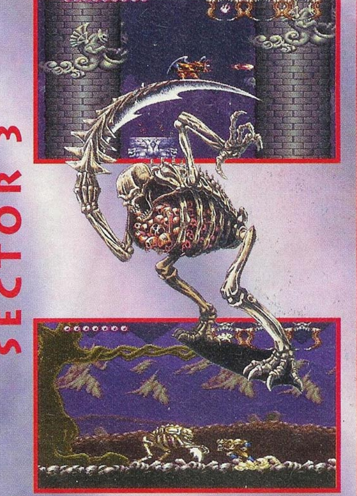
SECTOR 2



Este personaje nos entregará el Fire Buster cuando sea derrotado.

BELTH

SECTOR 3



Felth nos entregará el Fire Buster. Con él podremos destruir los muros de piedra.



EL CEMENTERIO

PUERTA

SECTOR 1



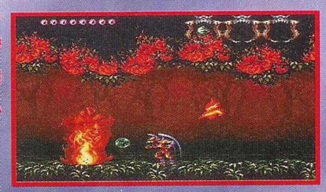


Tras un pivote de metal que la gárgola del suelo puede retirar, está el nuevo camino.

FLAME LORD

SECTOR 2



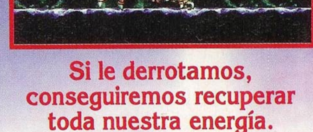


El Señor del Fuego no será excesivamente generoso con nuestro esfuerzo.

SCULA

SECTOR 3

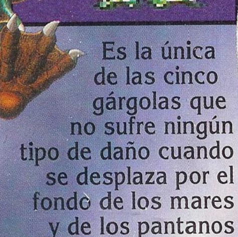




Si le derrotamos, conseguiremos recuperar toda nuestra energía.

GARGOLAS

TIDAL



Es la única de las cinco gárgolas que no sufre ningún tipo de daño cuando se desplaza por el fondo de los mares y de los pantanos

COMUN



Comenzaremos el juego con ella y, aunque es la más simple, también será la que más utilicemos durante esta aventura.

AEREA



Con ella podemos volar y acceder a lugares que, de otra forma, nos serían casi inalcanzables.

LEGENDARIA



Su magnífico entrenamiento en el campo de la lucha le permite, durante los enfrentamientos, recibir muchos menos daños que el resto de gárgolas.

SUELO



Su gran fuerza nos permitirá retirar los obstáculos que nos encontremos en nuestro camino. Con él podremos descubrir nuevos caminos secretos.





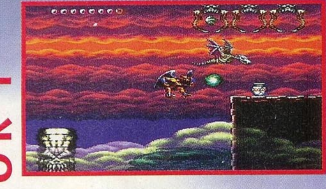


TORRES GEMELAS

SECTOR 1

TORNADO

Si te introduces en él, aparecerás en un nivel teóricamente secreto.

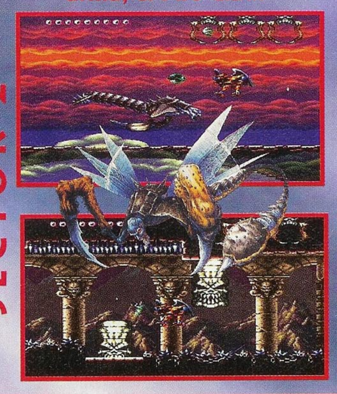




SECTOR 2

FLIER

Si le derrotamos, conseguiremos un nuevo arma, el Fire Claw.



SECTOR 3

ARMA

Otro enfrentamiento con Arma, y nueva piedra: esta vez, la del aire.





rivales, a medida que acabemos con ellos. Estos objetos nos darán la posibilidad de mutar a Firebrand, nuestro personaje, en seres más poderosos para alcanzar niveles ocultos. El protagonista se desplazará, a gran altura, por un extenso mapeado, donde descubrirá los distintos escenarios (hasta un total de siete). El aspecto gráfico es, sin duda, el más destacado de todo el juego. Guarda toda la esencia de sus predecesores. Una vez más debemos dejar constancia del uso sobresaliente de las paletas por parte de los programadores. Sea cual sea la consola que caiga en sus manos, **Capcom** siempre explotará sus posibilidades gráficas, prestando una atención es-

LAS RUINAS

SECTOR 1

PUERTA





Como en los restantes niveles, ante nosotros se presentará una nueva bifurcación. Dependiendo de la que elijamos, deberemos enfrentarnos a la babosa Crawler o al temido Holothurion

SECTOR 2

CRAWLER



Su asqueroso aspecto oculta una sorprendente habilidad para el combate.

SECTOR 3

HOLOTHURION



Holothurion, un extraño nombre para un ser que habita en el fondo del lago.

CIUDAD DE HIELO

SECTOR 1

PUERTA



En la ciudad del hielo nos encontraremos con el mapeado más complicado. Deberemos buscar una entrada, celosamente guardada, que nos reportará nuevas armas y una de las ansiadas piedras.

SECTOR 2

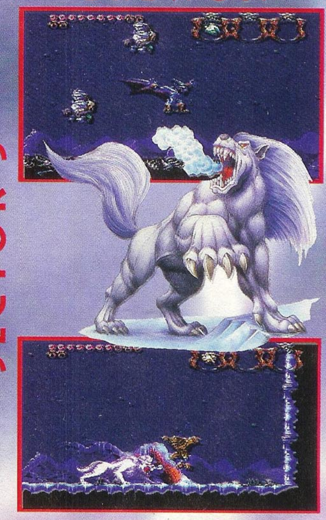
ARMA



En el penúltimo combate con Arma, éste nos entregará la piedra del agua.

SECTOR 3

GREWON



Lo único que Grewon guarda es una nueva y potente arma: Demon Fire.

TIENDAS

CONSULTA DE MOLWOUS



Gracias a él, conoceremos los poderes de los talismanes que hallaremos esparcidos por todo el reino.

TIENDA DE MORACK



En ella podremos comprar hechizos para los pergaminos que encontraremos durante el juego.

TIENDA DE JUEGOS DE TRIO



A cambio de una moneda de plata, Trio nos dará la posibilidad de conseguir dinero jugando con él.

TIENDA DE PHOROPA



Al igual que en la tienda de Morack, sólo que con pociones para las vacías urnas que hayamos recogido.

pecial al colorido, que tanto los sprites como los fondos van a utilizar. Y como prueba, un botón: el comienzo del juego no es un inicio vulgar. Como aperitivo de lo que nos espera, un impresionante dragón, perfectamente animado y con unas dimensiones asombrosas, se enfrentará a nosotros en un duelo a muerte. Sin embargo, no nos costará excesivo trabajo acabar



con su vida. El resto de enemigos son un derroche de dificultad y buen hacer, con mención especial para el último enfrentamiento con Phalanx, donde tendremos mínimas posibilidades de vencer. Las dos únicas carencias de este lanzamiento residen en el escaso número de animaciones de cada personaje, y en la ligera ralentización observada cuando la pantalla se llena de



ARMAS

BUSTER FIRE · CLAW FIRE





DEMON FIRE



FIRE



Durante el juego encontraremos cinco armas distintas, que la gárgola común podrá utilizar. Algunas son imprescindibles.

TORNADO FIRE



CASTILLO DE PHALANX

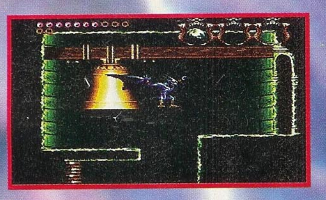
PHALANX · ENEMIGO

SECTOR 1









un gran número de enemigos. Por suerte, este hecho no suele ocurrir muy a menudo. De cualquier forma, todo lo dicho sirve como inmejorable presentación de un cartucho, que cuenta con una de las mejores y más trabajadas bandas sonoras que hemos podido escuchar hasta el momento en una Super Nintendo.

El primer tema, en el anfiteatro, es un prodigio de ambientación. Así, se completa un sensacional programa que, a buen seguro, le reportará nuevos y grandiosos éxitos a la cada vez más carismática **Capcom**. Estamos ante una firme candidata al imaginario galardón concedido a la mejor compañía del momento. Tiempo al tiempo.

J.C. MAYERICK

Demon's Crest — CAPCOM

	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	7
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Impresionantes enemigos de final de fase y asombrosos fondos.

▲ La paleta de colores ha recibido un trato de auténtico genio.



92

MUSICA

▲ Variadas melodías perfectamente realizadas.

▲ Con ellas, se consigue dotar al juego de una magnífica y tétrica ambientación general.



93

SONIDO FX

▲ No es un aspecto que destaque precisamente por su espectacularidad.

▼ Más bien, se sitúa en la mediocridad del resto de producciones.



89

JUGABILIDAD

▲ Al fin y al cabo, es una nueva entrega de la saga GHOST'N'GOBLINS.

▲ Las pequeñas dosis de aventura constituyen toda una gran idea.



94

GLOBAL

93

La nueva entrega de Capcom de la saga GHOST'N'GOBLINS mantiene la misma brillantez técnica que las anteriores producciones. Gráficos, músicas, animaciones y, sobre todo, una portentosa ambientación inundan de calidad cada uno de los megas de este juego. Mención especial para el enemigo con el que nos enfrentaremos al comienzo del juego.

GOLPE DE EFECTO

Desde las lejanas tierras de Oriente, los componentes de la compañía SNK vuelven a la carga con la segunda parte de uno de los títulos más representativos del género de lucha para Neo

HAOHMARU

Haohmaru vuelve a acaparar el protagonismo del que hizo gala en el primer título de esta saga. Su presencia produce respeto.



CAFFEINE NICOTINE









Un anciano adicto al tabaco y al café desde su más tierna infancia. Su aliento es un arma infalible.



CHARLOTE

La joven dama francesa tiene un dominio de la esgrima impresionante. A pesar de su belleza, sus estocadas son mortales.



EARTHQUAKE

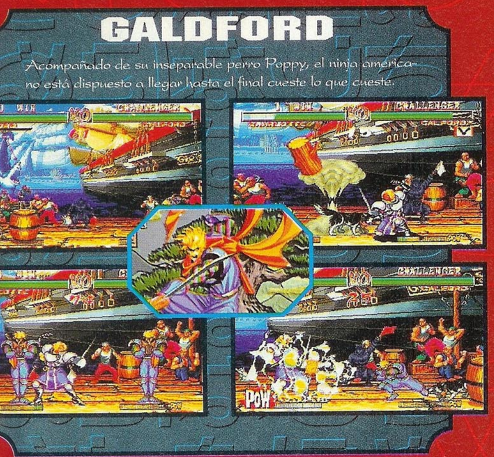
Su apariencia no es nada agradable, de hecho este carnicero de Texas es uno de los contrincantes más duros sobre el tata-



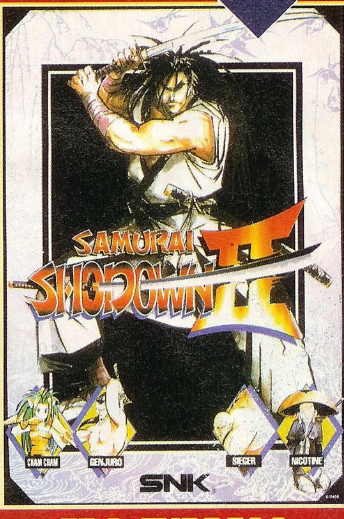


GALDFORD

Acompañado de su inseparable perro Poppy, el ninja américa-no está dispuesto a llegar hasta el final cueste lo que cueste.



Geo, SAMURAI SHODOWN. Más luchadores, nuevas combinaciones de golpes, escenarios impresionantes y unas melodías de cine son algunas de las excelencias de este gran título.



CHAM CHAM









La hermana de Tam Tam se ha inscrito al legendario torneo, acompañada de un letal y agresivo primate.



GEN - AN

Un ser mutante cuya ambición no tiene límites. Su paso por este torneo dejará huella en sus contrincantes gracias a su crueldad.

EDO EXPRESS



AMAKUSA



HANZO

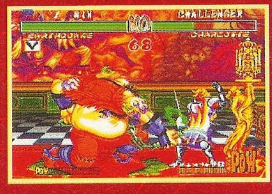
Tras salvar a su hijo de las garras de Amakusa, se ha propuesto acabar con todos los brotes de mal que asolen al mundo.



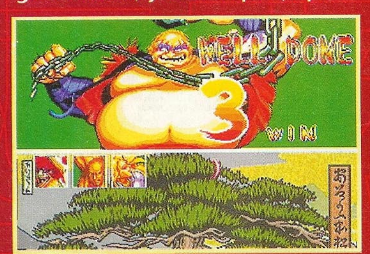


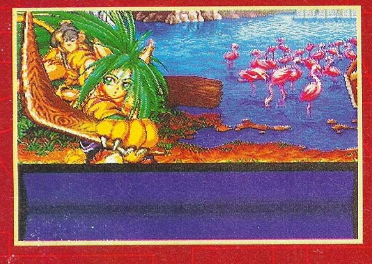
La verdad es que parece difícil decantarse por un juego de lucha para está consola. FATAL FURY, FATAL FURY 2, FATAL FURY SPECIAL y las dos partes de ART OF FIGHTING parecían ser la cima de este género. Sin embargo, tras visualizar el espéctaculo que nos deparaba **SAMURAI SHODOWN II**, hemos comprobado definitivamente que los componentes de **SNK** han traspasado las fronteras de la genialidad con este

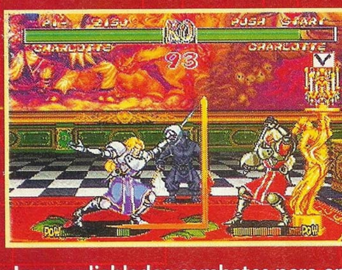
juegazo de 202 megas. Para empezar, hay cuatro nuevos personajes que completan la lista de 15 luchadores. Y digo quince porque Tam Tam, el guerrero inca, ha desaparecido de escena para dar paso a su hermana pequeña y a su inseparable mono. Como es de suponer, todos ellos están predispuestos a poner sus vidas en juego en el torneo más legendario de la tierra del sol naciente: Katana Battle. Una vez dentro del desarrollo nadie es amigo de nadie, y habrá que disputar





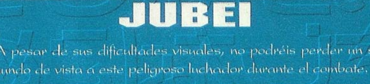






doce endiablados combates para enfrentarse a un temible enemigo, la bruja Mizuki, que no os dará un segundo de respiro, ya sea con su perro mutante o sus demoledores golpes. Siempre podréis disputar un combate en la modalidad de dos jugadores para hacer gala de vuestras habilidades ante vuestros amigos, y tendréis también la posibilidad de luchar contra cualquiera de los 14 personajes restantes.

La innovación que supuso la barra de

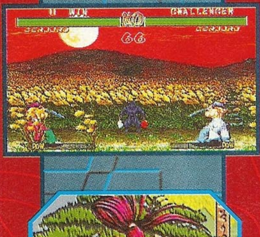


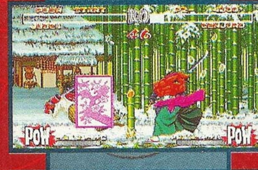
JUBEI

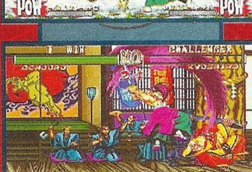
A pesar de sus dificultades visuales, no podréis perder un segundo de vista a este peligroso luchador durante el combate.



KIBAGAMI GENJURO









Compañero de estudios de Haohmaru, se ha inclinado por la senda del mal. Firme candidato a la victoria.



KYOSHIRO

El maestro de Kabuki ha conseguido dominar el fuego y no dudará un instante en usar sus poderes contra sus adversarios.



NAKORURU

Su carisma le ha llevado a ganarse el apoyo del público de Katana Battle. Su arma más eficaz es su águila, Mahahu.







UKYO

Este caballero es aclamado por las féminas que asisten al torneo. Sus golpes de espada resultan poderosos y contundentes.

WAN FU

Este gigantón ha cambiado la impresionante cimitarra que portaba en la primera parte por una mole de piedra.



MIZUKI (JEFA FINAL)

Amakusa, vencido y atormentado, ha cedido gentilmente su lugar a una bruja que os pondrá las cosas muy difíciles.

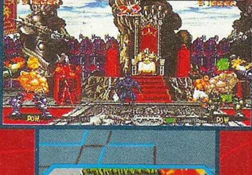




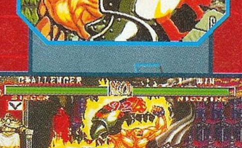




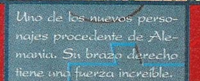
NEINHALT SIEGER









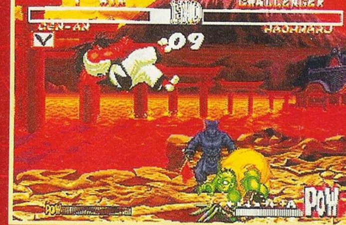


Uno de los nuevos personajes procedente de Alemania. Su brazo derecho tiene una fuerza increíble.



energía *rage gauge*, que se iba cargando al recibir golpes hasta iluminarse, indicando el momento adecuado para ejecutar un golpe especial, continúa en esta segunda entrega, pero con una pequeña diferencia. Si vais a opciones, podréis seleccionar que el movimiento especial sea normal o que cause un daño mayor en vuestro adversarios. Pero aquí no se terminan los cambios introducidos por los programadores. Los luchadores anteriores tienen nuevos golpes en su repertorio, consiguien-







do que los combates ganen en espectacularidad y jugabilidad. Además, es necesario reseñar los cuatro nuevos personajes que disponen de su propio estilo de lucha. Todo un lujo al servicio de los más encarnizados combates de lucha.

Los increíbles escenarios, con un buen número de sprites en movimiento para animar las escenas, son de los más vistosos y originales que hemos visto por el momento, gracias a la excelente calidad gráfica de los

MODALIDADES



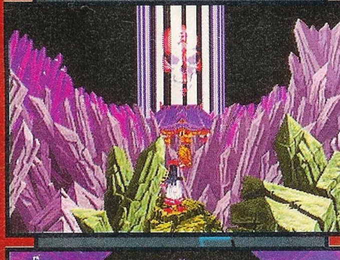
En el modo historia deberéis mediros contra doce personajes y la temible bruja Mizuki.

CINEMA











mismos y a la posibilidad de interactuar con el entorno, rompiendo piedras, antorchas y barriles de pescado, por poner un ejemplo.
Los amantes de este género y de la parafernalia nipona sucumbirán ante el encanto y preciosismo de la ambientación musical, que va desde místicas melodías orientales hasta guitarreos salvajes, como en el escenario del temible Earthquake.



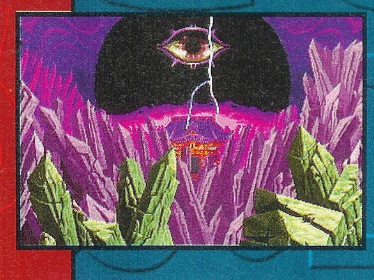
Las animaciones de los luchadores merecen un capítulo aparte por la cantidad de expresiones y movimientos con los que se ha dotado a cada uno, logrando de este modo una perfección y un realismo dignos de una película de dibujos animados.

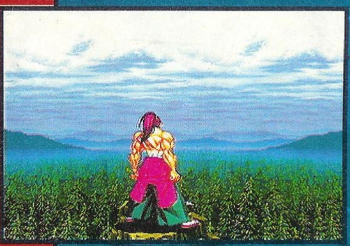


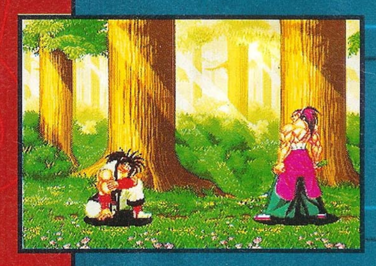
Si a todas estas virtudes le añadimos la jugabilidad de una recreativa y la posibilidad de grabar la partida gracias a la memoria que lleva incorporada la consola, no nos queda más remedio que rendirnos ante uno de los títulos de lucha más espectaculares y vistosos de todos los tiempos para *Neo Geo*.
Si aún no habíais asumido la posibilidad de subir al tatami, ¿a qué estás esperando? Es el momento.

R. DREAMER

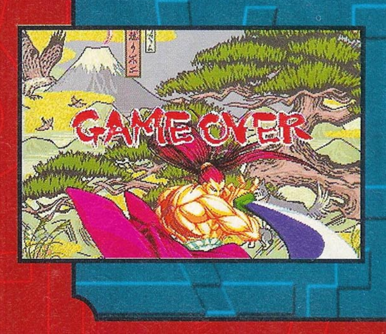
FINAL 1







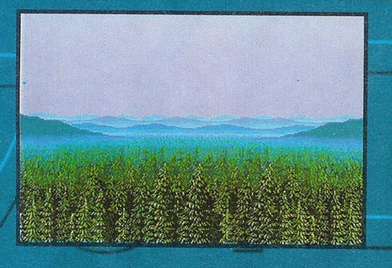




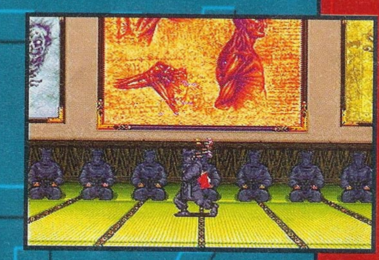












SNK
SNK
MEGAS ◆ 202
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 13
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Espectaculares animaciones y golpes especiales de fábula.

▲ Impresionantes y maravillosos escenarios para todos los luchadores.



MUSICA

▲ Una perfecta ambientación oriental a lo largo del juego.

▲ Melodías de excelente factura os sorprenderán en cada combate.



SONIDO FX

▲ Se ha conseguido un gran realismo para todos los golpes.

▲ Ladridos, voces. Estos chicos no se han olvidado de nada.



JUGABILIDAD

▲ Manejo sencillo y llaves fáciles de ejecutar con cualquier luchador.

▲ Cualquier amante del género de lucha disfrutaría con este juego.



GLOBAL

96

Los componentes de la compañía SNK han puesto el listón muy alto y, aunque parecía muy difícil superar la primera parte de SAMURAI SHODOWN, podemos afirmar que lo han conseguido, y con creces. SAMURAI SHODOWN II es, sin lugar a dudas, un título indispensable para todos los poseedores de Neo Geo CD. Una adquisición irrepetible en estos tiempos.

Super MOTO CROSS

CHUPANDO RUEDA

Después de aquel genial ENDURO RACER que disfrutamos en Spectrum y que luego fue versionado para otros sistemas, llega lo que podemos considerar como la segunda entrega de este título. En esta ocasión, la consola Mega Drive 32X se viste de gala para tan solemne ocasión. SUPER MOTOCROSS es un lanzamiento que agradará especialmente a todos los aficionados al mundo de las motos

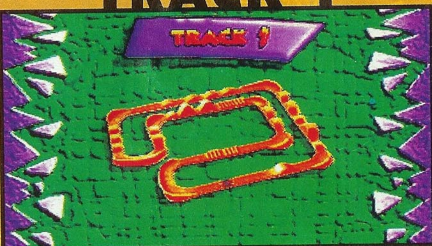
A diferencia de los coches, y exceptuando los geniales ROAD RASH de *Mega Drive*, las motos no se han prodigado en exceso en el mundo de las consolas españolas. SUPER HANG ON para los 16 bits de **Sega** (GP RIDER en *Game Gear*) ha liderado este segmento de títulos hasta nuestros días, a pesar de los años que han transcurrido desde su lanzamiento. En *Super Nintendo*, pese a la gran cantidad de cartuchos disponibles en Japón, únicamente llegó a nuestras fronteras el irregular GP1 y los inclasificables BIKER MICE FROM MARS. Con el motocross como tema principal podemos decir que no nos ha llegado nada desde hace un montón de tiempo. Muchos pueden pensar que, siguiendo con la política de convertir recreativas, estamos ante la conversión del arcade de **Sega** para *Mega Drive 32X*. Pero nada de esto, ya que

CREDITOS

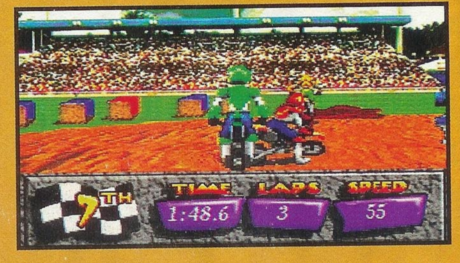


CHAMPION

TRACK 1





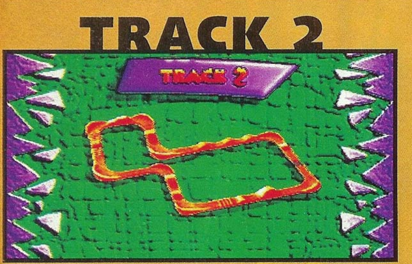


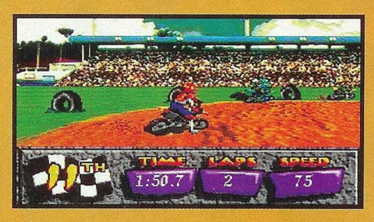
SALIDA





TRACK 2

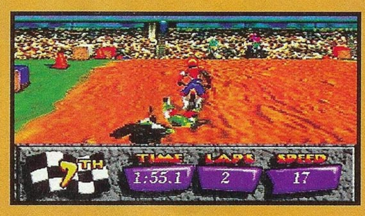






En este nuevo lanzamiento tendremos que luchar contra once complicados rivales en un circuito embarrado y repleto de desniveles, curvas cerradas y numerosos obstáculos. Alcanzar el triunfo sera harto complicado.





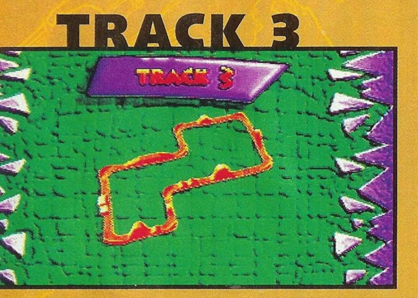




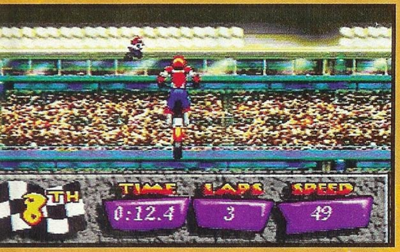





TRACK 3



aparte de la perspectiva y la temática, **SUPER MOTOCROSS** para *32X* no comparte prácticamente nada con la popular máquina.
Como os podéis imaginar, la historia va de campeonatos. Lucharemos frente a doce rivales en un circuito embarrado y lleno de desniveles, curvas cerradas, neumáticos, baches y algún que otro obstáculo más. En la primera carrera nuestra mejor arma será una moto de 125 centímetros cúbicos, y si logramos clasificarnos entre los tres primeros iremos almacenando premios en metálico que nos permitirán adquirir mejores monturas. Una dos y medio y una superbike constituyen las otras dos opciones a las que tendremos acceso. Doce circuitos, tracks en este caso, son los que conforman la totalidad de las pruebas a disputar.
Sin llegar a alcanzar la calidad de los primeros lanzamientos para este sistema, las virtudes gráficas de este



PUÑETAZO



TORTAZO

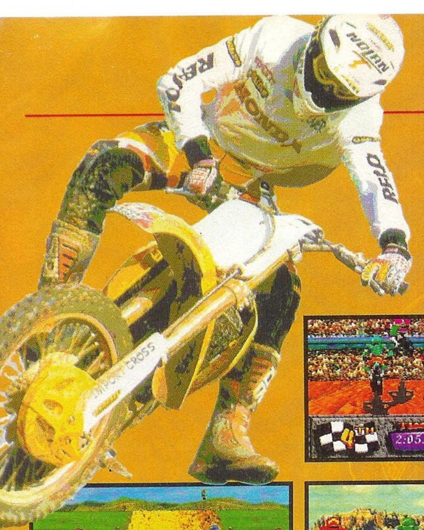




OPCIONES







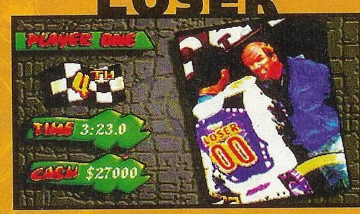
SUPER MOTOCROSS destaca por su calidad gráfica y por sus grandes animaciones.





LOSER

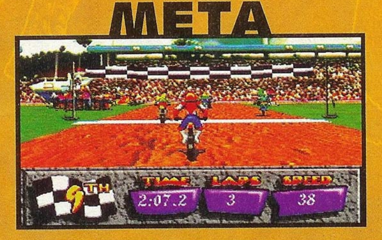




TRACK 4

TRACK 5

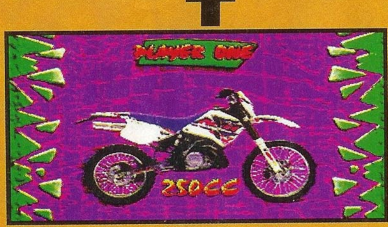
META

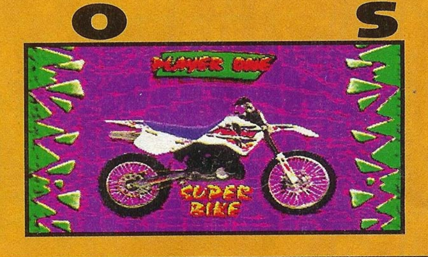


TRACK 6

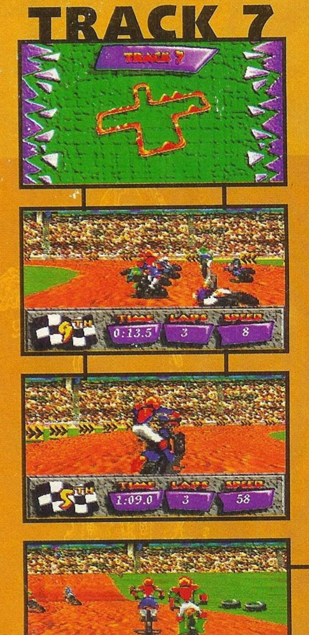
M O T O S







TRACK 7



TRACK 8

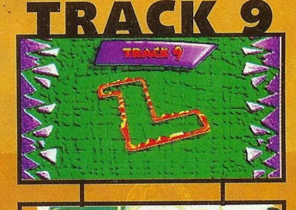








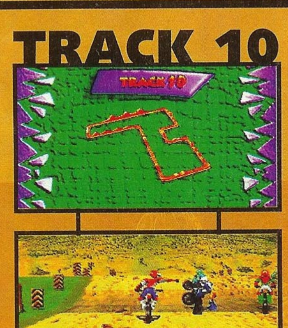
TRACK 9



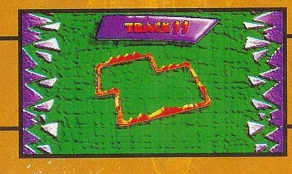




TRACK 10







TRACK 11







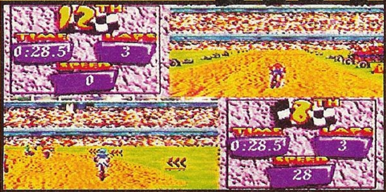
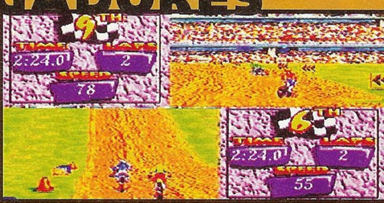






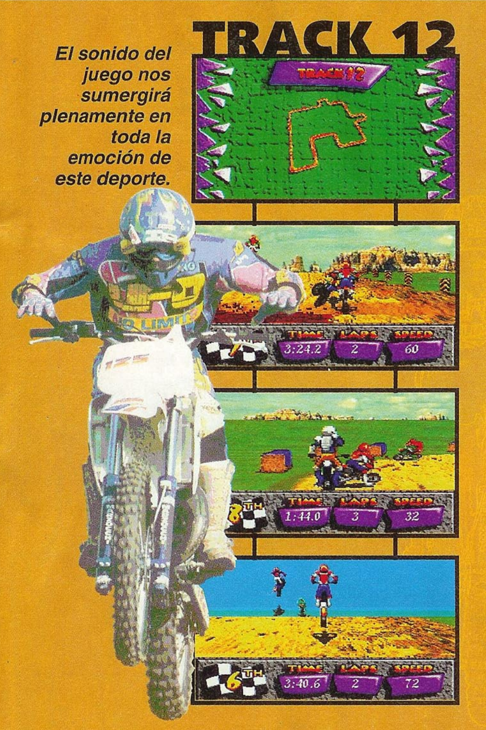



DOS JUGADORES

TRACK 12

El sonido del juego nos sumergirá plenamente en toda la emoción de este deporte.



juego son notables, con un diseño de los sprites y unas animaciones muy destacables. Las melodías son acertadas y los efectos de sonido están muy logrados. Un aspecto interesante es la posibilidad de *castigar* a los adversarios con patadas y puñetazos al más puro estilo ROAD RASH. Lástima que sea mucho más fácil recibir impactos que lanzarlos. Será imprescindible coger cierta destreza con el pad direccional para levantar la moto o tumbarnos sobre ella. Este hecho asegurará la caída en los saltos, y nos ayudará a aumentar la velocidad en las rectas. Los circuitos de **SUPER MOTOCROSS** varían en su trazado, pero apenas en su aspecto, lo que puede llegar a cansar una vez que ya hayamos tomado la medida justa al cartucho. Un buen juego que hará las delicias de los moteros, aunque a los que ya hayan disfrutado con DOOM, VIRTUA RACING o AFTERBURNER les sabrá a poco.

THE SCOPE



SEGA AMERICA
ARTECH STUDIOS
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 12
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 87

▲ Un diseño de los sprites y animaciones de una gran calidad.

▼ Los circuitos del juego apenas varían los unos de los otros.



MUSICA 82

▲ Melodías que cumplen y que acompañan adecuadamente la acción.

▼ Este lanzamiento no pasará a la historia por este apartado.



SONIDO FX 84

▲ El sonido del motor es realista y espectacular.

▼ Los efectos de los golpes entre motoristas parecen de un juego de rugby de Electronic Arts.



JUGABILIDAD 86

▲ Entretenido. Este juego atrapa desde el primer instante.

▼ El desarrollo del cartucho resulta un poco monótono.

GLOBAL 85

Muy alto han puesto el listón DOOM y VIRTUA RACING, por lo que se nos antoja complicado que algún juego pueda llegar a igualarlos. Es el caso de este SUPER MOTOCROSS que, aún siendo un título más que notable, no llega a alcanzar los niveles de calidad de sus predecesores. Si sois unos fanáticos de las motos, puede ser una fantástica elección.

SUPERSTAR SOCCER

Otra era de simuladores futbolísticos irrumpe con fuerza en los 16 bits de Nintendo. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER es el primer integrante de una serie de juegos en los que se imponen la espectacularidad y la perspectiva lateral.

LA NUEVA GENERACION

CAMBIOS

REPETICION



UNIFORMES



Desde que SENSIBLE SOCCER y FIFA INTERNATIONAL SOCCER hicieron acto de presencia en las consolas de 16 bits, han constituido un inevitable punto de referencia para los posteriores simuladores balompédicos.

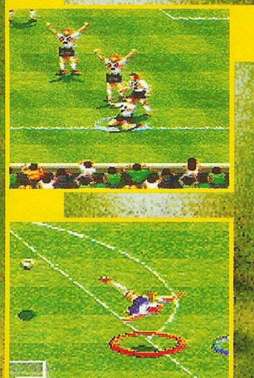
Muchos títulos han intentado situarse en la cumbre de este popular género, pero los resultados no han sido todo lo bueno que se esperaba. Con la llegada de **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** se produce el banderazo de salida a una nueva generación de programas de fútbol, que está dispuesta a romper con los tradicionales cánones de la simulación.

Konami, hasta ahora con resultados bastante pobres en el panorama deportivo (HYPER DUNK y TINY TOONS ALL STAR), ha logrado un cartucho casi redondo. Las claves de este nuevo lanzamiento radican en combinar una gran jugabilidad con unos sprites considerablemente mayores a los empleados de un modo habitual. Además, todo esto está aderezado con grandes dosis de espectacularidad.



Los gráficos han sido muy cuidados, reflejando fielmente remates de cabeza en plancha, o estratosféricas chilenas. Con respecto a la jugabilidad, hay que mencionar que el balón se mantiene pegado al pie. Sin embargo, al incrementar la velocidad de los jugadores, mediante un botón, se pierde par-

JUGADAS






Este nuevo simulador futbolístico nos permitirá ejecutar remates de cabeza extraordinarios y chilenas estratosféricas.

PENALTIS









TACTICA

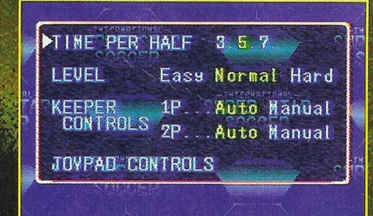


Entre las posibles tácticas se encuentra la del fuera de juego.

CONTROL



OPCIONES



te del control de la pelota. La perspectiva utilizada es lateral. **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** comparte este aspecto con algunos de los futuros lanzamientos futbolísticos como SOCCER SHOOT-OUT (también para ***Super Nintendo***), que fue bautizado en Japón con el nombre de J' LEAGUE EXCITE STAGE'94. Esta perspectiva sólo varía en los lanzamientos de penas máximas. En los penaltis los programadores han preferido utilizar una perspectiva real, que permite observar completamente al jugador que ejecuta el lanzamiento.

El cartucho de **Konami** incluye a las principales selecciones nacionales. Las competiciones que se pueden disputar son: una liga a doble vuelta entre todos los conjuntos, y un mundial con

DIFERENCIAS








PRESENTACION

Con respecto a la versión japonesa, se han suprimido la narración, el editor de nombres, la intro y la liga asiática. Se sustituye también la Battery Backup por los passwords.



PRACTICA

1. Dribble
2. Pass
3. Shoot
4. Defence
5. Corner Kick

TOTAL RANKING



Las cinco pruebas son pasar por unos banderines, precisión en el pase, disparo a puerta, defensa, y saques de esquina.





una estructura similar al de Estados Unidos. Una de las novedades primordiales reside en el modo escenario, donde el reto consiste en superar grandes gestas reales de diferentes combinados nacionales. Como ejemplo, puede citarse la remontada en el partido España-Corea del último mundial, donde los asiáticos debían superar un marcador adverso de dos goles en



PASSWORDS



diez minutos. Sin embargo, este apartado sólo constituye una novedad relativa, ya que HEAVENLY SIMPHONY BEYOND THE LIMIT para ***Mega CD*** añadía una opción semejante con las proezas logradas por los pilotos de Fórmula Uno.

Otra nota de color es el modo práctica, que nos lleva a realizar diferentes pruebas de habilidad, remate y control del balón. La rapidez en su ejecución determina los puntos ob-







WORLD SERIES 1ST SEASON
2ND STAGE GAME RESULT





tenidos. El resultado final es impresionante, aunque hay que mencionar que el cartucho pierde varios enteros con respecto a la versión japonesa, denominada PERFECT ELEVEN. El principal motivo es la reducción a ocho megas. Sus grandes diferencias, al margen de la supresión de una limitada intro, son la disminución de competiciones, la eliminación del comentarista y, sobre todo, el cambio de la pila por passwods. De este modo, también se











ESTADISTICAS



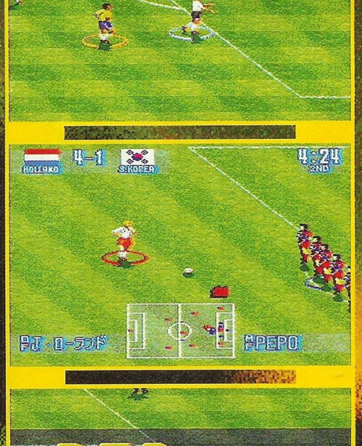


ESCENARIO



Podemos revivir las grandes proezas de diferentes selecciones nacionales.

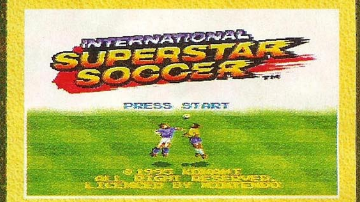
ARBITROS



elimina el útil y cómodo editor de jugadores. El camino ya esta abierto. Algunos de los nuevos lanzamientos, como el citado SOCCER SHOOT-OUT, siguen las premisas marcadas por el juego de **Konami**. Otros, como TOTAL SOCCER, mantienen una perspectiva isométrica. Mientras un tercer grupo, en el que destaca JOHN RITMAN'S SOCCERAMA, apuesta también por las posibilidades en 3D.

En definitiva, es indudable que una nueva generación de simuladores futbolísticos se abre paso.

JAVIER ITURRIOZ



KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Impresionantes sprites, grandes y perfectamente animados.

▲ La perspectiva lateral se adapta perfectamente al juego.

MUSICA



▲ Cumple su misión de acompañamiento durante los menús.

▼ No está entre los aspectos más cuidados del cartucho.

SONIDO FX



▲ Buen sonido ambiente en los estadios, sobre todo después de marcar un gol.

▼ Pierde con respecto a la versión japonesa.

JUGABILIDAD



▲ Perfectamente compensada la velocidad de los jugadores con el control del balón.

▲ La gran variedad de posibilidades.

GLOBAL 95

Estamos, sin ninguna duda, ante el mejor cartucho de su género. Sin embargo, los ocho megas de diferencia con respecto a la versión japonesa supone la pérdida de algunos puntos en la valoración global. De todas formas, es un simulador futbolístico indispensable, que será durante mucho tiempo el título de referencia en este género balonpédico

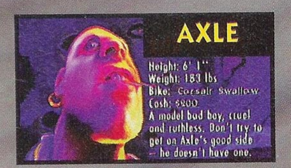
LA MAYOR AVENTURA ROAD RASH SOBRE RUEDAS

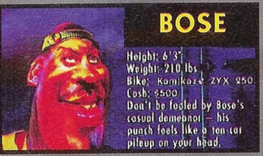
Disfrutar con los videojuegos se está tornando, en los últimos tiempos, en una meta cada vez más inalcanzable. Los lanzamientos interesantes al cabo del año resultan bastante escasos. Sin embargo, en determinados momentos surgen auténticas maravillas lúdicas que destilan jugabilidad a raudales. Este es el caso de ROAD RASH para 3DO.

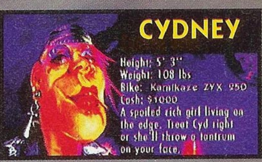


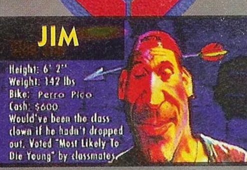
Este título es el mismo **ROAD RASH** que lanzó **Electronic Arts** en formato *Mega Drive*. Con un sistema de juego que estimulaba de forma notoria la violencia, este cartucho de la compañía norteamericana nos invitaba a participar en un carrera de motos, donde la única regla consistía en llegar a la meta vivo a cualquier precio. Así, podíamos empujar a nuestros contrincantes con pies y manos para provocar su caída. También, teníamos la posibilidad de maltratar a nuestros adversarios con la ayuda de cadenas, bates de beisbol, barras de hierro y demás artilugios contundentes. Por último, y para completar el aspecto violento del juego, nuestros pilotos podían pasar por encima de los transeuntes (algunos de ellos ancianos) con una impunidad absoluta.

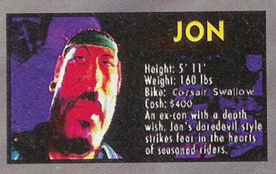
Con todo esto, las posibilidades técnicas de la *3DO* se

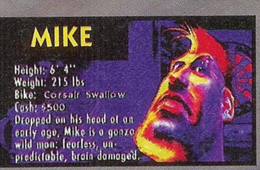




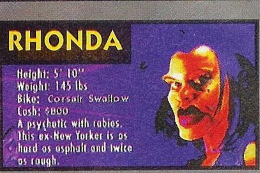






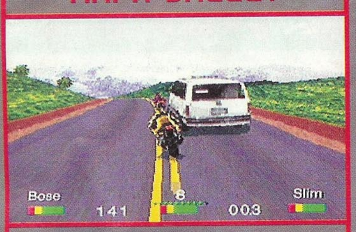




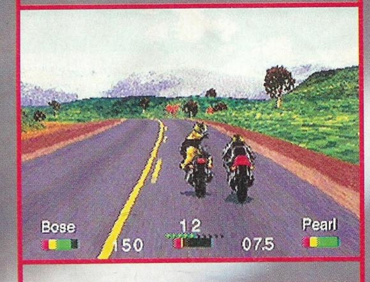


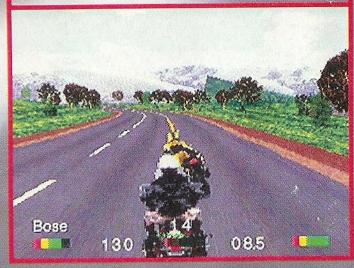
NAPA VALLEY



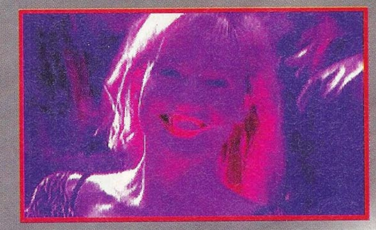


Hermosos paisajes para un nivel que no guarda una excesiva dificultad en sus curvas.





MACIZA

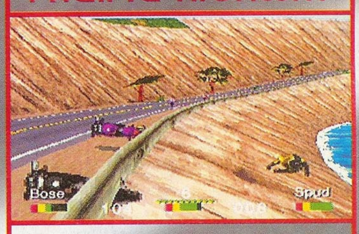




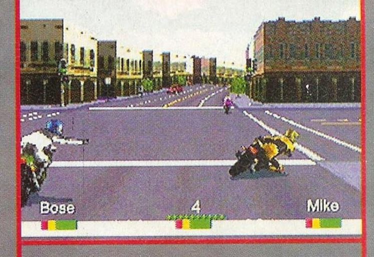
presentaban como un atractivo al que resultaba imposible oponerse. Así nació **ROAD RASH** en esta nueva versión para *3DO*.

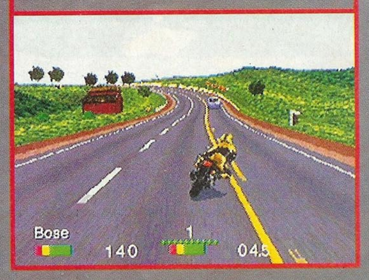
Este lanzamiento mezcla las técnicas de *texture mapping* y *scaling* para crear un entorno en 3D, donde las motos y demás elementos de este pequeño mundo poseen un espacio propio para moverse con total independencia. El resultado gráfico del juego es sobresaliente, ya que posee unos decorados espectaculares. De este modo, circularemos en la ciudad por amplias avenidas acotadas a los lados por preciosos bloques residenciales; en la montaña seremos pasto de unos pre-

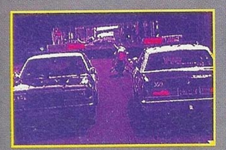
PACIFIC HIGHWAY



La autovía del Pacífico, además de ser el escenario más bello, es también el más difícil.















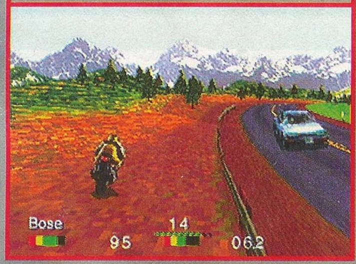
INTRO

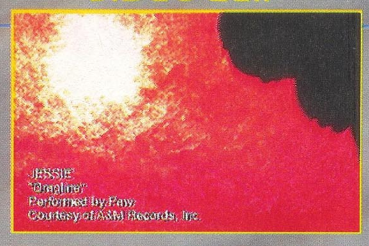
SIERRA NEVADA

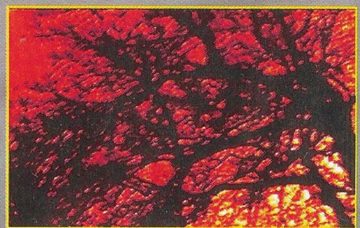


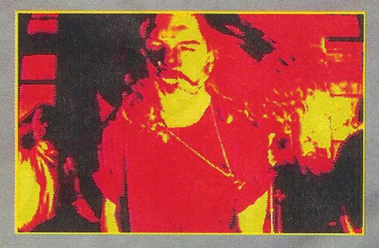
Como ocurre en nuestro país, mucho paisaje bonito pero muy poca nieve en el suelo.





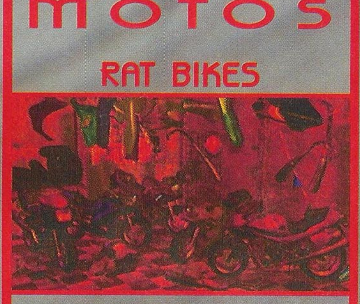






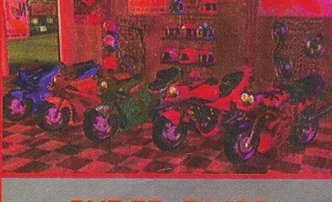
MOTOS

RAT BIKES

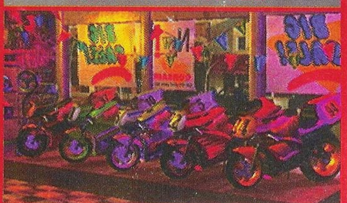




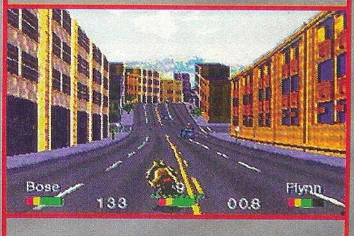
SPORT BIKES



SUPER BIKES



THE CITY



Es, sin duda, el más peligroso de los circuitos debido a la cercania de las construcciones.





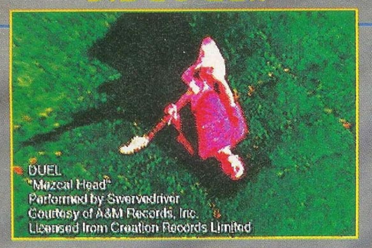
cipicios que dan vértigo; y en el campo podremos disfrutar observando verdes praderas hermosas localizaciones rústicas. Si somos un poco ingeniosos, también marcharemos por secretos caminos de tierra para acabar con turistas y deportistas que, como cada mañana, salen a correr un rato para mantenerse en forma.

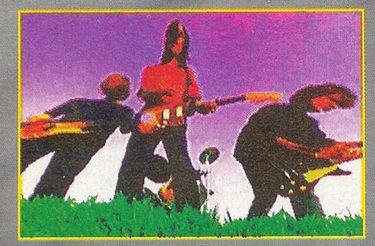
Este nuevo lanzamiento permite elegir entre 15 motos distintas. Sólo podremos acceder a estas monturas reuniendo el dinero necesario, que conseguiremos gracias a nuestra participación en distintas carreras anunciadas en el tablón de anuncios del *Der Panzer Club*, el garito de moda frecuentado por todos los moteros del lugar.

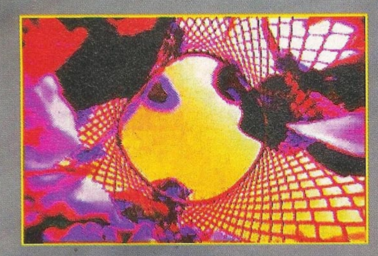
El programa dispone de un total de cinco circuitos distintos, que iremos recorriendo paulatinamente a medida

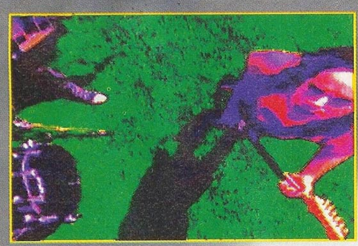




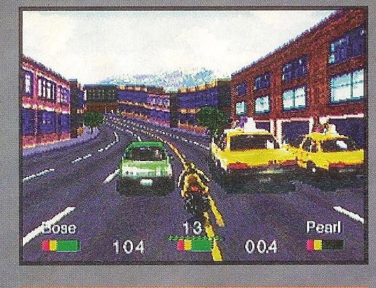










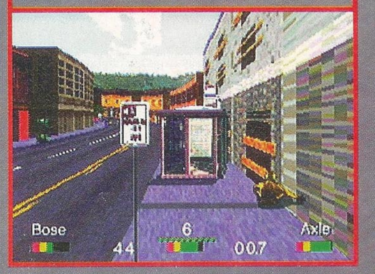






Mezcla de campo y ciudad, en este gran escenario vivirás la velocidad como nunca.

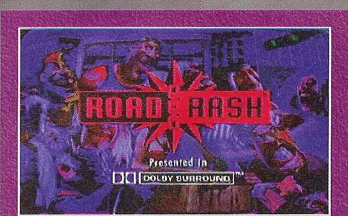




que superemos los distintos niveles de dificultad. Cuando alcancemos el final, podremos adquirir el modelo Diablo del apartado *Superbikes*. Con esta montura, resulta fácil quedar atrapado por la emoción de la velocidad y el vértigo de las competiciones motociclistas que derrocha este impresionante **ROAD RASH**.

Por último, y aunque nos dejamos todavía bastantes cosas en el tintero, es necesario señalar que nos encontramos ante un juego sobresaliente en todos sus apartados. Este título, programado por la prolífica compañía norteamericana **Electronic Arts**, tiene escasos defectos y destaca especialmente por su fantástica calidad y por su jugabilidad extraordinaria.

J.C. MAYERICK



ELECTRONIC ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
MEGAS	CD
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	5
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Un colorido y definición magistrales para los cinco decorados.

▲ Parece mentira que se puedan mover, en tiempo real, a esa velocidad.



MUSICA

▲ Una espléndida banda sonora realizada, exclusivamente, para el juego.

▲ La idea de los videoclips es, sencillamente, una pasada.

94

SONIDO FX

▲ Los golpes, los derrapes y los choques resultan geniales.

▲ Mención especial para el rugido de los motores al comienzo de la carrera.



JUGABILIDAD

▲ Con todo lo dicho, la jugabilidad debería ser muy alta. Por suerte, es así.

▲ Cuando estemos a los mandos de la Diablo, gozaremos como nunca.



GLOBAL

93

Si las próximas producciones para este sistema son como este ROAD RASH, mucho nos tememos que los monstruos de Sony, Nintendo y Sega van a tener un duro competidor en la consola de la compañía 3DO. Una realización técnica perfecta para un título que, con esta nueva versión, tiene la posibilidad de vivir una segunda juventud. Un gran lanzamiento.



THE KING OF FIGHTERS '94

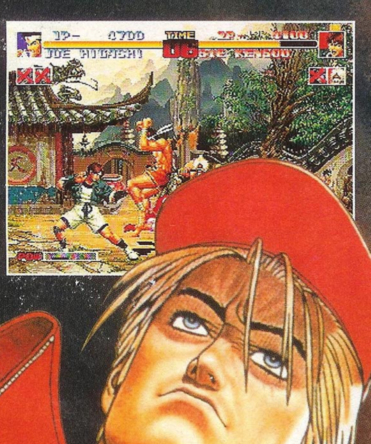
LUCHA A TRES BANDAS

SNK es probablemente la única compañía en el mundo que, un mes después de estrenar su última producción en todas las salas recreativas, lanza una versión doméstica, semejante al original, en formato CD y con un precio que ronda las diez mil pesetas. Esta genial iniciativa debería ser imitada por otras productoras de videojuegos.











THE KING OF FIGHTERS' 94 es un título que, tras aparecer hace escasos meses en el mercado de los salones recreativos, llega a la recien nacida ***Neo Geo CD*** con la misma calidad de la máquina, y de la mano de la compañía **SNK.**

Pero dejando de lado las políticas de las distintas compañias, señalar que este título, además de un número de 24 luchadores, añade la posibilidad de pelear en un modo de combate de tres contra tres. Este sistema de juego despertará un interés especial en todos los ususarios. Para tal evento, los programadores de **SNK** han decidido tirar la casa por la ventana y contratar los servicios de los más ilustres personajes de este sector, que han hecho de los juegos de lucha uno de los géneros más solicitados por los aficionados a las salas recrea-





ITALIA



No necesitan presentación. Su protagonismo en la saga FATAL FURY es su mejor aval en este torneo.

TERRY



JOE



ANDY





Cada luchador dispone de golpes y magias propios que otorgan agilidad y emoción a todo el juego.

CONTINUE



Como suele ocurrir en los juegos de Neo Geo, tendremos los continues necesarios durante el desarrollo.

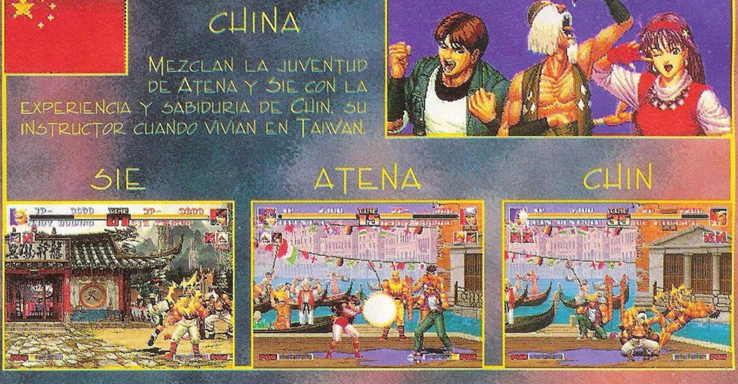
CHINA

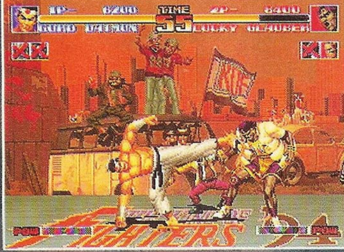
Mezclan la juventud de Atena y Sie con la experiencia y sabiduria de Chin, su instructor cuando vivian en Taiwan.

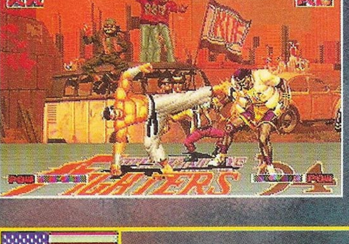
SIE

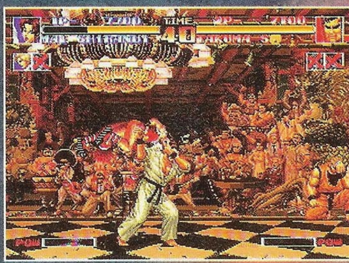
ATENA

CHIN









tivas. Entre ellos citaremos a los hermanos Bogard y Joe Higashi de FATAL FURY; Robert, Ryo y King de ART OF FIGHTING; o, lo más sorprendente, a Ralf, Jeidern y Clark del clásico IKARI WARRIORS, aunque este último cartucho no pertenezca a este género. Por tanto, uniendo calidad, buenas ideas y el carisma de sus luchadores, se consigue un título que cuenta con los alicientes necesarios para convertirse, por méritos propios, en el mejor juego de lucha que hemos contemplado en mucho tiempo.

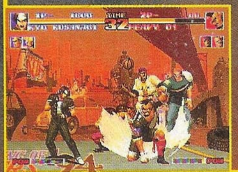
En el interesante modo de tres contra tres deberemos seleccionar a uno de

EE.UU.

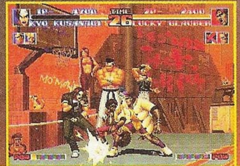
Boxeador, jugador de baloncesto y futbolista. Es un duro equipo, que resulta casi imposible de derrotar.



HEAVY

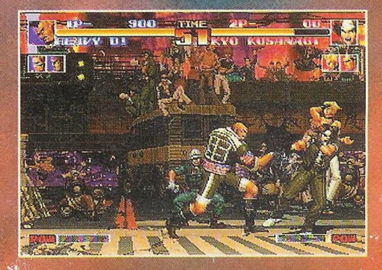


LUCKY



BRIAN





DIFICULTAD

LEVEL SELECT
EASY
▶ NORMAL
HARD
MVS

JAPON



AUNQUE NUNCA HAN PARTICIPADO EN NINGUNA COMPETICION DE RELEVANCIA, SI SON EXPERTOS EN LAS CATEGORIAS INFERIO-



KYO



GORO



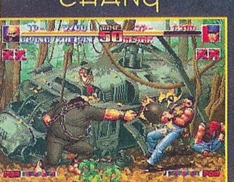
BENIMARU



COREA

EL EQUIPO MAS EXTRAVAGANTE ES, A SU VEZ, EL MAS PELIGROSO DE TODOS LOS PARTICIPANTES. ¡CUIDADO CON CHANG!

CHANG

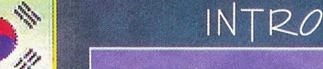


KIM

CHOI



INTRO





En la intro se nos presentará a cada uno de los veinticuatro luchadores que tomarán parte en la competición.

TRES CONTRA TRES



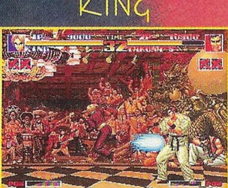
Cada luchador combate contra sus rivales hasta que su barra de energía llegue al mínimo posible.

INGLATERRA

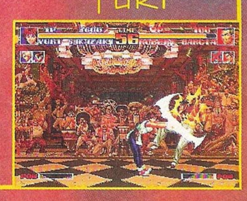
ALGUNA DE ELLAS TIENE EXPERIENCIA EN COMPETICIONES COMO ART OF FIGHTING, CUNA DE LOS MAS GRANDES CAMPEONES.

MAI

KING



YURI



BRASIL

PARTICIPARON EN IKARI WARRIORS, UNO DE LOS JUEGOS BELICOS MAS IMPORTANTES DE TODOS LOS TIEMPOS.



RALF



JEIDERN



CLARK

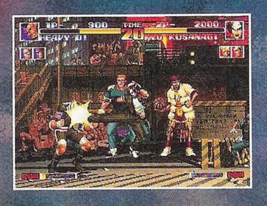
los ocho equipos participantes en la competición. A continuación, elegiremos el orden con que nuestros luchadores entraran en combate. Para cambiar de luchador durante la pelea, éste deberá perder toda su energía. En ocasiones, con un único participante podremos derrotar al conjunto contrario. Con todas estas novedades se logra que el juego no resulte monótono, ya que cada guerrero posee sus propias llaves y magias, lo que nos obligará a dominar a la perfección los movimientos de los tres personajes que conforman la escuadra.







El juego también nos brinda la posibilidad de elegir el modo de un jugador. Así, este lanzamiento brinda todas las posibilidades que los aficionados puedan buscar.



En el aspecto gráfico, destacar las extraordinarias dimensiones de cada uno de los veinticuatro sprites diseñados, lo que no representa ningún impedimento para dotar a cada uno de los luchadores con un elevado número de golpes. Los fondos, por otro lado, son realmente vistosos, destacando especialmente dos por su espectacularidad. Nos estamos refiriendo a Brasil y Corea, que conforman unos escenarios con unos efectos especiales y un colorido prodigiosos.

THE KING OF FIGHTERS '94 ha conseguido sorprendernos a todos, cuando ya parecía que la originalidad se había olvidado definitivamente de los juegos de lucha. Un magnífico trabajo de **SNK** que, increíblemente, podemos disfrutar en nuestra casa poco después de su lanzamiento en recreativos.

J.C. MAYERICK



SNK
SNK
MEGAS ◆ 196
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ ENERGIA
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Inmensos sprites para cada uno de los veinticuatro luchadores.

▲ Los fondos son los más bonitos que hemos visto en mucho tiempo.



MUSICA

▲ Magníficas melodías que superan a las de la versión original.

▲ No se nota, en cuestión de acceso, que están grabadas en CD.



SONIDO FX

▲ Todos conocemos las excelencias de la Neo Geo en este apartado.

▲ El sonido de algunas patadas te obliga a echarte las manos a la cabeza.



JUGABILIDAD

▲ Los nuevos modos de juego aumentan este aspecto.

▼ La carga desde el CD, en algunos momentos, resulta muy pesada.



GLOBAL 94

Podemos decir que estamos ante el mejor juego de lucha de todos los tiempos, empatado a puntos con otra de las novedades de Neo Geo CD, SAMURAI SHODOWN 2. La excelente idea del combate tres contra tres aumenta muchos enteros la valoración global de un programa, que no flaquea en ninguno de sus aspectos pincipales. Una joya.



Astérix® AND THE POWER OF GODS

Si hay un personaje que siempre ha estado a la misma altura de ventas que Sonic, en las distintas consolas de la compañía Sega, ése ha sido Astérix. Después de liderar el mercado de los ocho bits y tras un primer intento en Mega Drive, el popular galo vuelve a probar suerte en esta consola. Una vez más, el espectáculo esta servido.

Después de sorprendernos con ASTERIX, ASTERIX AND THE SECRET MISSION y ASTERIX AND THE GREAT RESCUE en *Master System*, nos llega la continuación del fallido **ASTERIX** en *Mega Drive*. El jefe Abraracúrcix está en un grave aprieto, puesto que algún individuo le ha robado su escudo. Este hecho resulta inadmisible, porque el líder galo se ha quedado sin su medio de transporte. Astérix y Obélix atravesaran el globo terráqueo para recuperar el Escudo Averno, aunque para ello tengan que reducir el Imperio Romano a cenizas. Realizado por el mismo equipo de programación que la anterior entrega, este juego se caracteriza por ser una extraña mezcla de beat'em up, aventura y plataformas.

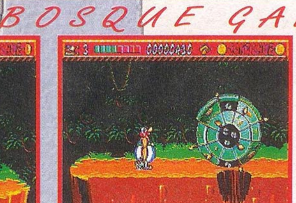
Con estas premisas pudiera parecer

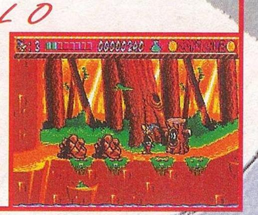


EL ESCUDO DIVINO

BOSQUE GALO











OBELIX LEGIONARIO

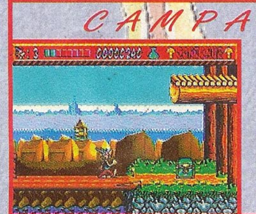
BOSQUE GERMANO







CAMPAMENTO ROMANO





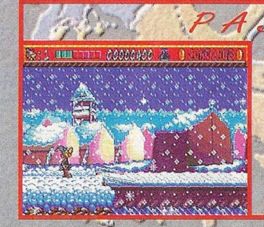


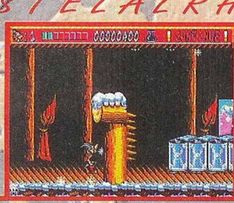


BOSQUE GALO

que estamos ante un gran lanzamiento, pero nada más lejos de la realidad ya que el juego no llega a sobresalir en ninguno de estos apartados. La acción transcurre a través de 18 fases distintas, y en diversos decorados que abarcan las más conocidas aventuras del pequeño galo. Astérix en Bretaña, Astérix y Cleopatra, Astérix en la India y El Escudo Averno son algunas de las historias que podremos encontrar en este cartucho. Al igual que ocurría en QUACKSHOT, para superar las fases necesitaremos encontrar una serie de objetos que nos permitirán acceder a nuevos lugares. Por ejemplo, para entrar en uno de los campamentos romanos deberemos vestirnos como las

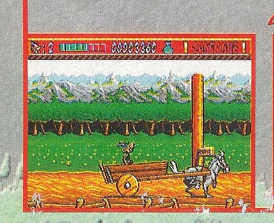
PASTELALRHUN

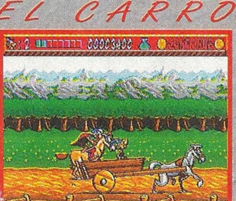




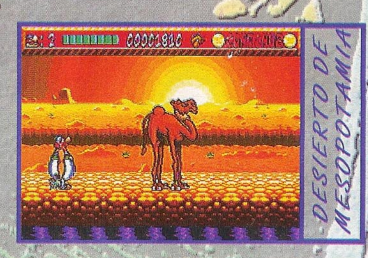


EL CARRO



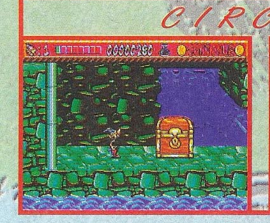




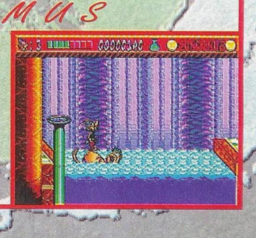


DESIERTO DE MESOPOTAMIA

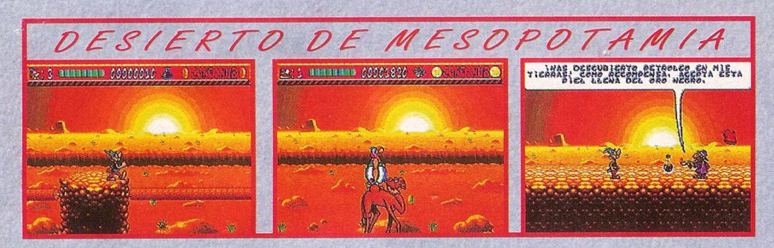
CIRCUS MAXIMUS







DESIERTO DE MESOPOTAMIA

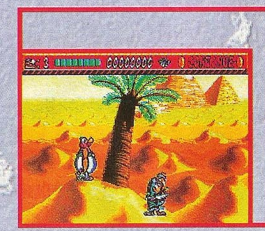


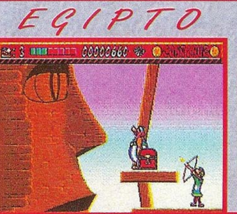


En Germania también existen jabatos, y Obélix está que se muere de hambre.

tropas imperiales. Las diferencias de este título con la anterior entrega son muchas y muy variadas. No existen enemigos finales, no hay armas distintas, la estructura de los niveles es más bien lineal y se utilizan objetos. Además, los decorados están acorde con el juego (en la primera entrega roza-

EGIPTO



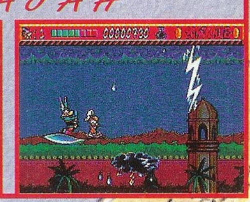


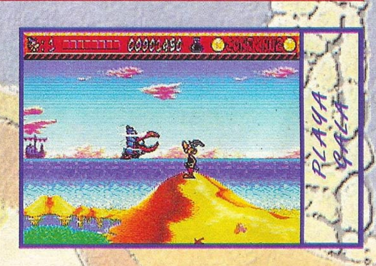


JARDIN DE RAJAH











LUTETIA

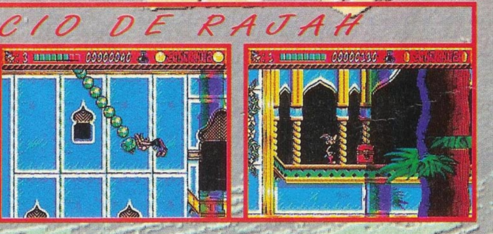






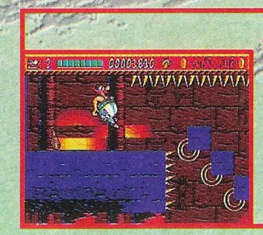
PALACIO DE RAJAH

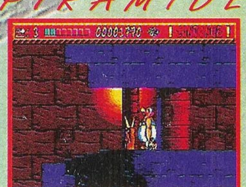




ban el surrealismo total). Las músicas de la anterior versión, más propias de un matamarcianos que de un juego de plataformas, han sido sustituidas en este caso por piezas clásicas, y la verdad es que el invento funciona. De este modo, podremos disfrutar con unas realizaciones correctas de temas como *La Marcha Triunfal de Aida, La Marcha de la Caballería Rustica* o *la Marcha de los Toreros*. Estas melodías, como podréis suponer, van como anillo al dedo a este cartucho. Como puntos negativos destacan la excesiva lentitud con que se mueve nuestro personaje, y además el juego sigue siendo aburrido y soso. Después de ver este título, y comparándolo con los **ASTERIX**

PIRAMIDE

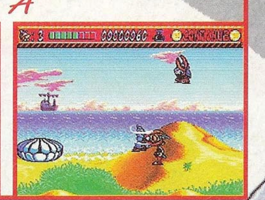






PLAYA GALA



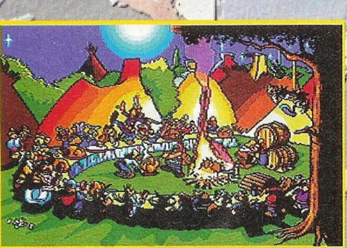


PUEBLO GALO







de *SNES* y *GB* producidos por **Infogrames** y programados por equipos tan geniales como **Bit Managers**, se nos plantea una clara cuestión. ¿Cuándo comprenderá **Sega** que la unión entre franceses y españoles es la ideal para realizar estos juegos?

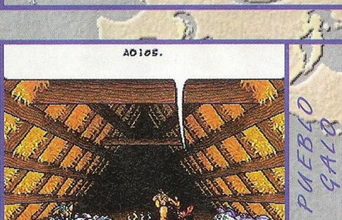
THE PUNISHER



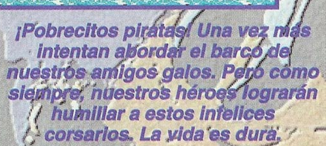
BARCO PIRATA



¡Pobrecitos piratas! Una vez más intentan abordar el barco de nuestros amigos galos. Pero como siempre, nuestros héroes lograrán humillar a estos infelices corsarios. La vida es dura.



PUEBLO GALO

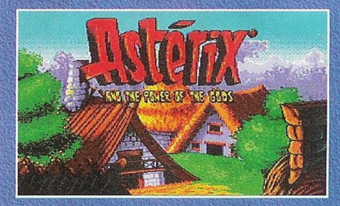


Antes de ponerte en marcha, quizá deberías hablar con los habitantes de tu aldea para recibir alguna pista útil sobre la búsqueda.

ALDEA BRETONA







SEGA	
CORE DESIGN	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	18
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS



▲ Los gráficos que conforman los fondos son detallados y coloristas.

▲ Las digitalizaciones del cómic son de una notable calidad.

MUSICA



▲ Un amplio repertorio de temas clásicos para cada una de las fases.

▲ Las melodías están interpretadas a la perfección.

SONIDO FX



▼ Los efectos de sonido originales brillan por su ausencia.

▼ La escasez de las digitalizaciones en este juego es total.

JUGABILIDAD

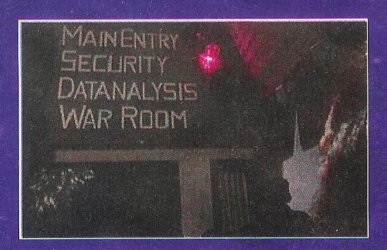


▲ El gran número de fases y acciones a realizar en el desarrollo.

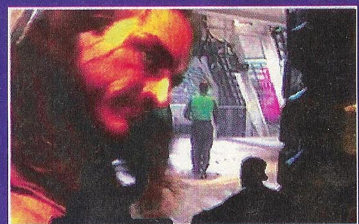
▼ Al igual que su antecesor, este lanzamiento resulta soso.

GLOBAL 83

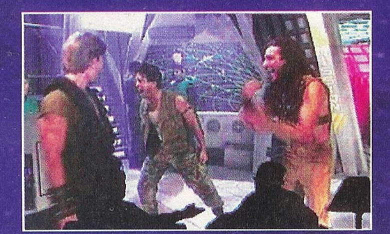
Una vez más Core Design es la encargada de llevar las aventuras de nuestro galo preferido a la Mega Drive. Como su antecesor, resulta monótono y aburrido, siendo bastante inferior a las versiones de ocho bits. Sega ha cometido el mismo error: encargar un juego mediterráneo a ingleses, puesto que éstos son incapaces de captar nuestro sentido del humor.



OFF-WORLD INTERCEPTOR

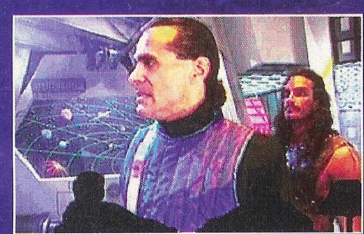


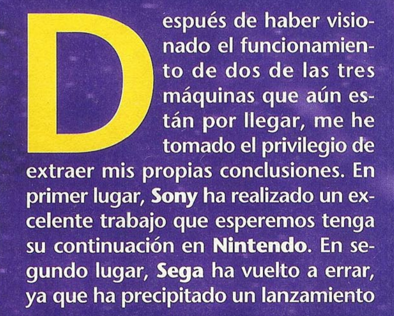
Si os digo que no resulta descabellado pensar que en un futuro el estándar 3DO competirá con las bestias de Sony, Sega y Nintendo, muchos pensaréis que me he vuelto totalmente loco. Sin embargo, esta reflexión se asienta sobre unas bases muy sólidas en forma de lanzamientos espectaculares









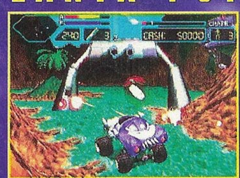


Después de haber visionado el funcionamiento de dos de las tres máquinas que aún están por llegar, me he tomado el privilegio de extraer mis propias conclusiones. En primer lugar, **Sony** ha realizado un excelente trabajo que esperemos tenga su continuación en **Nintendo**. En segundo lugar, **Sega** ha vuelto a errar, ya que ha precipitado un lanzamiento sobre el que sus principales competidores no tenían nigún tipo de referencia en el mercado. Por último, la ***3DO*** cuenta con muchas posibilidades de convertirse en un respetable estándar, en el que tendrán cabida algunos de los títulos más espectaculares que en las próximas fechas circularán por nuestro país. Por desgracia, en esta lista de sensacionales títulos no podemos incluir el nuevo juego de **Crystal Dinamics, OFF-WORLD INTERCEP-**



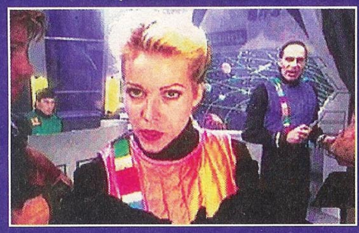
ATLANTA POINT







UN BUEN NIVEL PARA COMENZAR NUESTRO PERIPLO ESTELAR. SU REDUCIDA DIFICULTAD PERMITIRA QUE NOS ACOSTUMBREMOS RAPIDAMENTE AL VEHICULO QUE HAYAMOS SELECCIONADO. IDEAL PARA LOS INEXPERTOS.



SENDEROS DE PIEDRA







BASTION







PARA SUFRIR LA MINIMA CANTIDAD DE DAÑOS POSIBLES, DEBEREMOS AVANZAR (SIEMPRE QUE NOS SEA POSIBLE) EVITANDO LAS LLANURAS, YA QUE EN ESTE PARAJE SE ENCUENTRA LA MAYOR PARTE DEL ARMAMENTEO ENEMIGO.

LAS LUNAS







ES, SIN DUDA, UNO DE LOS ESCENARIOS MAS VISTOSOS. EN EL ENCONTRAREMOS NUEVOS Y PELIGROSOS ADVERSARIOS DE GRAN ENVERGADURA.

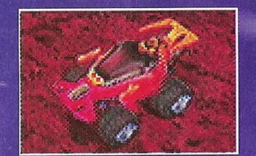




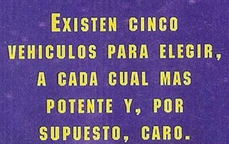


VEHICULOS











EXISTEN CINCO VEHICULOS PARA ELEGIR, A CADA CUAL MAS POTENTE Y, POR SUPUESTO, CARO.

TOR. Este lanzamiento deja mucho que desear, sobre todo después de haber disfrutado con maravillas lúdicas como ROAD RASH o THE NEED FOR THE SPEED. Sus programadores han cometido un pecado muy común al complicar en exceso el desarrollo de un juego que no lo necesita. Así, en vez de programar un simple y sencillo título de carreras que haga uso de toda la potencia de la *3DO*, los responsables de la compañía **Crystal Dynamics** han rea-

SCORCH 7







SI DESEAMOS AFRONTAR CON GARANTIAS LA BATALLA QUE NOS ESPERA, DEBEREMOS HACERNOS CON UN VEHICULO MAS POTENTE QUE EL INICIAL.



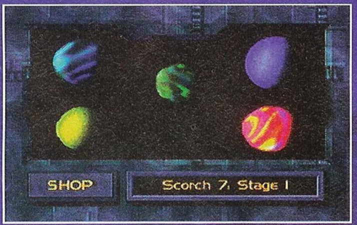
SILT SORROW





TENDREMOS QUE COMPLETAR DE UNA FORMA CONTINUADA LAS DISTINTAS FASES DE CADA PLANETA. DE LO CONTRARIO, PERDEREMOS LO GANADO ANTERIORMENTE.

PLANETAS



ARMAMENTO



lizado un producto en el que los interminables diálogos, la pesadas tiendas y la complicación de ser atacado por cientos de enemigos, que no nos dejan ver la carretera, acaban con la jugabilidad de un CD que, con algo menos de dificultad, habría calado mucho más entre los usuarios. Con todo esto, se ha conseguido dotar de una inmanejabilidad total al vehículo que controlamos. Podremos ir mejorando nuestra montura, adquiriendo incluso nuevos modelos, a medida que triunfemos en las diversas carreras, lo que se convertirá en una misión harto difícil. Para colmo de males la suavidad de movimientos no es excesiva, aunque después de ver maravillas como ROAD RASH o THE NEED FOR THE SPEED, esta circunstancia es debida funndamentalmente a la poca pericia de sus programadores. En definitiva, **OFF-WORLD INTERCEPTOR** no dejará de ser un nuevo experimento de un grupo de programación que, ante las nuevas e impresionantes posibilidades de una genial máquina, no opta por el más sencillo, y a la vez más atractivo, camino de realizar programas sencillos de jugabilidad elevada. Esta opción es, desde luego, la más lógica. Sin embargo, no todas las compañías están dispuestas a llevar esta política de sencillez a la práctica. Al fin y al cabo, ya habrá tiempo para experimentar con las extrañas ideas que la mente de un programador puede sugerir.

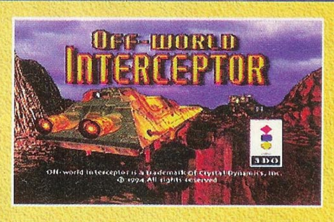
J.C. MAYERICK

WAYPOINT



TIENDA





CRYSTAL DYNAMICS	
CRYSTAL DYNAMICS	
MEGAS	CD
JUGADORES	1 ó 2
VIDAS	3
FASES	5
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Este es un aspecto al que no se le puede reprochar nada.

▼ Los movimientos han perdido la suavidad necesaria.



MUSICA

▲ El CD cuenta con una gran cantidad de melodías compuestas para el juego.

▲ Todas ellas con un ritmo trepidante.



SONIDO FX

▲ Es un aspecto que, sin ningún tipo de dudas, se ha cuidado mucho.

▲ Algunos sonidos del menú resultan bastante curiosos.



JUGABILIDAD

▲ Con mucha paciencia, el juego puede llegar a gustar.

▼ Pero, realmente, éste ha resultado ser un aspecto poco trabajado.



GLOBAL

82

Desde luego, se nota que este OFF WORLD INTERCEPTOR es un lanzamiento para 3DO, aunque sólo sea por sus magníficos gráficos, por el uso del texture mapping en todos y cada uno de su polígonos o por el scaling de los sprites. Sin embargo, debemos reconocer que la calidad final del juego y, sobre todo, su jugabilidad no es la que habríamos deseado.



SUPER NINTENDO

CONSOLAS

Pack C.Sainz (Consola + Stunt Race FX	21.450
Super Color Pack(Cons.+ Super Gameboy+SMario)	28.450

PERIFERICOS

Hyper Beam(M.Distancia	8.495
Mando de Control	2.995
Super Gameboy	9.595
Tribal Tap 6 Jugadores	4.495

JUEGOS

Actraiser 2	12.575
Addams Family 2	5.475
Advent. Batman & Robin	11.975
Aladdin	11.575
Alfred Chicken	4.675
All American Football	5.975
Animaniacs	10.975
Art of Fighting	5.175
Asterix	6.975
Axelay	3.975
Batman Returns	5.175
Battleclash	7.975
Battletoads Battleman.	8.975
Battletoads D. Dragon	8.975
Biker Mice from Mars	10.975
Bubsy	9.175
Bugs Bunny Rabitt	11.975
Choplifter III	7.475
Clayfighter	10.975
Cool World	4.675
Corre Caminos R.Runner	7.975
Cybernator	4.675
Darius Twin	9.575
Dennis El Travieso	5.475
Desert Fighter	8.475
Dino Dini Soccer	11.575
Donkey Kong Country	11.975
Double Dragon	8.975
Dracula	3.975
Dragon	11.975
Earth Defense Force	8.975
Earth Worm Jim	12.575
El Rey Leon	11.975
Equinox	6.975
F1 Pole Position	10.975
F-Zero	7.575
Family Dog	4.675
Fievel va al Oeste	11.575
Flashback	5.975
Ghoul Patrol	11.575
Goof Trop	9.975
Hole in One Golf	8.675
Home Alone	3.975
Home Alone 2	10.575
Hurricanes	10.975
Hyper Zone	7.975
Indiana Jones G.Adven	12.575
Jack Nicklaus Golf	9.975
Jimmy Connor's Tennis	9.975
Jurassic Park	5.475
Jurassic Park 2	11.975
Kick Off 2	5.475
Kick Off 3	10.975
King of Monster	10.575
Knights of the Round	10.575
La Bella y la Bestia	12.575
Last Action Hero	5.475
Legend	9.975
Lemmings	9.975
Lemmings Tribes 2	12.575
Lethal Weapon 3	5.475
Los Pitufos	9.375
Magic Boy	8.675
Magic Sword	5.475
Mario is Missing	5.975
Megaman X	9.375
Metal Kombat:F.Revenge	10.375
Michael Jordan W. City	11.975
Mickey Mania	12.575
Mickey Mouse M. Quest	12.575
Mortal Kombat	7.475
Mortal Kombat II	10.575
Mystical Ninja	8.575
NBA Jam	9.975
NBA League '95	12.575
NFL Team	5.975
Nigel Mansells W.Champ	8.375
Pack-Attack	9.475
Page Master	11.975
Parodius	5.475
Pirates of Dark Water	8.575
Pitfall	12.575
Plok	7.375
Pop'N Twin Bee	5.975
Power Drive	10.975
Power Rangers	11.575
R-Type III	6.975
Rainbow Bell Adventur.	9.575
Rise of Robots	9.975
Rival Turf	9.975
Sailor Moon	10.875
Samurai Shodown	12.575
Secret of Mana	11.575
Sensible Soccer	7.575
Shak-Fu	11.975
Slam Masters	12.575
Smash Tennis	9.475
Soccer Kid	10.575
Sonic Blast Man	9.575
Space Ace	5.475
Spanky's Quest	9.575
Sparkster	9.575
Starwing	9.375
Street Fighter 2 Turbo	12.575
Street Racer	10.975
Stunt Race FX	10.575
Super Advent. Island	9.975
Super Battletank 2	5.475
Super Bomberman 2	11.575
Super Ghouls'n Ghosts	5.475
Super Ice Hockey	9.975
Super James Pond	5.475
Super Mario All Stars	9.375
Super Mario Kart	7.575
Super Mario World	7.575
Super Metroid	10.375
Super Off Road	9.975
Super Pinball	9.975
Super R-Type	6.975
Super Return of Jedi	12.575
Super Soccer	6.975
Super Street Fighter 2	12.575
Super Tennis	6.975
Super Turrican	5.475
Super Widget	11.975
Superman Death & Return	10.375
T2 Arcade Game	6.975
Tazmania	11.575
Test Drive 2 The Duel	5.475
The Incredible Hulk	11.575
The King of Dragons	10.975
The Legend of Zelda	6.975
The Lost Vikings	8.575
Timeslip	5.975
Tiny Toons Sports	10.975
Total Carnage	6.975
Troddlers	5.575
Turttles Tournament	9.975
Turn & Burn	12.575
Virtual Soccer	10.975
Vortex	8.975
Warpspeed	4.675
We're Back	9.475
Wing Commander	6.575
Wolverine	9.975
World League Basketbal	6.975
WWF Raw	11.975
X-Kaliber	10.975
Yoshi's Cookie	11.475
Yoshi's Safari	6.975
Young Merlin	5.975
Zoombies	5.575

NINTENDO 8

JUEGOS

Donkey Kong Jr.	2.975
El Libro de la Selva	6.575
Four Player Tennis	2.975
Golf	2.975
Indiana Jones L.Cruza.	6.575
Jack Nicklaus Golf	2.975
Jimmy Connor's	6.175
Kirby's Adventure	7.575
Los Pitufos	6.975
Megaman 4	7.575
Metroid	2.175
North & South	7.575
Super Turrican	2.175
Tecmo Cup Football	6.975

GAMEBOY

PERIFERICOS

Adaptador Bateria	2.995
Adaptador de Corriente	1.995
Bateria Recargable	6.495
Bolsa Game Boy	2.595
Handy Light Magic	2.595

✆ 91-613 82 55
Lunes a Viernes de 9 a 18 horas.

MIX OCIO & JUEGOS

VENTA POR CORREO

JUEGOS

Aladdin	5.975
Batman Animated Series	4.675
Battletoads Ragnarok's	5.175
Choplifter III	6.175
Desert Strike	5.975
Donkey Kong	5.675
Dr. Mario	4.675
Duck Tales 2	5.975
El Imperio Contraataca	5.675
El Libro de la Selva	5.675
F1 Pole Position	5.975
Ferrari Grand Prix	5.675
Golf	5.475
Hyper Dunk Basketball	4.675
I. Jones Last Cruzade	5.975
Jimmy Connor's Tennis	5.675
Jurassic Park 2	Cons.
Konami Golf	5.675
Lemmings	5.675
Los Pitufos	5.175
Mario & Yoshi	4.675
McDonaldland	4.975
Mickey's Dangerous Ch.	5.675
Monster Max	5.675
Mortal Kombat II	5.675
Motor Cross Maniacs	3.975
NBA Jam	5.975
New Chess Master	4.975
Nintendo World Cup	4.975
Page Master	6.175
Pop'N Twinbee	4.675
Probotector 2	5.675
Samurai Showdown	5.975
Soccer	5.675
Star Trek Nexus	6.175
Super Battle Tank II	5.975
Super Mario Land 2	5.375
Super Mario Land 3	5.775
Tazmania II	5.275
The Spirit of F1	5.275
Tiny Toon Sports	5.275
Tom & Jerry	4.975
Wario Blast	5.275
Wario Land	5.675
Zelda	5.675
Zen Ninja	5.675

ATARI JAGUAR

JUEGOS

Alien VS Predator	11.975
Brutal Sports Football	12.975
Bubsy 2	12.975
Club Drive Golf	11.975
Dragon Bruce Lee	11.575
Kasumi Ninja	12.975
Troy Akiman Football	12.975
Zool 2	12.975

PANASONIC 3DO

JUEGOS

Battle Chess	10.975
Dragon's Lair	10.975
Driving Need for Speed	13.575
Fifa Internat. Soccer	12.575
Mad Dog McCree II	10.975
Microcosm	11.575
Nova Storm	10.975
Off World Interceptor	11.975
Samurai Showdown	12.575
Shadow War of Sucesion	10.975
Super Street Fighter 2	12.575
Super Wing Commander	10.975
Supreme Warrior	13.575
Total Eclipse	10.975
Virtuoso	12.575

TENEMOS MUCHO MÁS DE SEGA, NINTENDO, PC, CD-ROM, 3DO, NEO GEO Y ATARI.

◆

JUEGOS JAPONESES Y AMERICANOS ¡CONSULTANOS!

◆

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS



MEGA CD II + ROAD AVENGER

JUEGOS

Batman Return	8.575
Battle Corps	9.975
Chuck Rock	3.975
Double Switch	11.575
Dragon Life	9.975
Dune	9.975
Ecco the Dolphin	7.475
Eternal Champions	Cons.
Eye of the Beholder	9.975
Fifa Internat. Soccer	8.575
Formula 1 Racing	9.975
Jaguar XJ 220	5.975
Jurassic Park (Español)	9.975
Mickey Mania	8.975
Music Video 2	6.175
NBA Jam	9.575
NHLP Hockey '94	8.575
Power Factory	4.575
Power Monger	8.575
Prince of Persia	3.575
Prize Fighter	10.975
Rebel Assault	10.575
Robo Aleste	9.975
Sega Clasicos 5 en 1	7.475
Shadow of the Beast II	8.575
Sonic CD	4.575
Son of Chuck	6.175
Soulstar	9.975
Spiderman X Men	8.575
Star Blade	9.975
Time Gal	3.975
Tomcat Alley	9.975
Wolf Child	3.975
World Cup USA '94	8.975



MEGADRIVE 32X

JUEGOS

Doom	11.975
Stars Wars Arcade	11.975
Super Motocross	11.975
Virtua Racing Deluxe	11.975

MEGADRIVE

CONSOLAS

Mega 7 (Mega Drive + 7 Juegos + 2 Pad)	26.950
Mega Drive + Rey León + Sonic + 2 Pad	24.950
Mega Drive + S.Street Fighter 2+Sonic+2 Pad	24.950
Mega Drive + Virtua Racing + Sonic +2 Pad	25.950
Sonic Pack (Mega Drive + Sonic + 2 Pad)	14.850

PERIFERICOS

Adaptador 4 Jugadores	4.995
Arcade Power Stick 6 B	6.595
Control Pad	2.995
Control Pad II 6 Bot.	3.595
Fuente de Alimentacion	2.595
2 Remote Control 6 Bot	7.595

JUEGOS

Aero the Acrobat	11.575
Aero the Acrobat 2	10.975
Agassi Tennis	4.575
Aladdin	8.875
Andretti Racing	8.975
Animaniacs	9.575
Another World	4.575
Asterix	6.575
BallZ	6.975
Body Count	7.975
Boogerman	11.575
Brutal Paws of Fury	9.975
Bubba N'Stix	9.575
Bubsy II	7.975
Bulls VS Lakers Basket	5.975
Capitan America Aveng.	6.975
Captain Havoc	9.975
Castlevania New Gener.	8.175
C. Barkley Shut Up'Jam	7.975
Championship Bowling	4.575
Chaos Engine	9.975
Chuck Rock II	6.975
Combat Cars	6.975
Davis Cup Tennis	5.975
Dino Dini Soccer	9.975
Dragon	10.575
Dune II Battle Arrakis	9.575
Dynamite Headdy	8.975
Earth Worm Jim	11.575
Ecco 2 (Español)	9.975
El Libro de la Selva	9.575
El Rey León	10.175
Elemental Master	5.975
Eternal Champions	3.475
F.Dizzy + Cosmic	4.975
F-1 Racing	8.575
F-117 Night Storm	7.975
Fifa Internat. Soccer	6.975
Fifa Soccer '95	8.575
Flink	8.575
G.Gladiators + Mickey	7.575
Generation Lost	8.975
Gunship	6.975
Hurricanes	11.975
Hyperdunk Basketball	8.575
IMG Inter. Tour Tennis	8.575
Indy Cars	10.575
James Bond 007 Duel	4.575
James Pond 3 Starfish	4.575
Jimmy White's Snooker	8.575
John Madden '95	8.975
Jurassic Park Rampage	9.975
Kick Off 3	10.175
King of the Monsters	3.975
La Bella y la Bestia	8.575
Lemmings Tribes 2	10.575
Lethal Enforces 2	9.575
Lotus Turbo II	4.575
Man Overboard Sinkors.	9.475
Markos Magic Football	8.975
Mazin Wars	4.575
Mega Bomber Man	6.975
Mega Games I	6.975
Mickey Mania	10.575
Micromachines	4.975
Micromachines 2	10.575
Mortal Kombat II	9.175
Mr. Nutz	9.975
NBA Jam	9.975
NBA Live '95	8.575
NHL Hockey '95	8.575
Nigel Mansell	8.975
Page Master	9.975
Pebble Beach Golf	9.975
Pelé	7.575
Pelé 2	9.975
Pete Sampras Tennis	9.975
PGA Tour Golf III	8.575
Pink Phanter	8.975
Pitfall	10.975
Power Drive	8.975
Power Mongers	5.975
Power Rangers	9.975
Prince of Persia	8.575
Probotector	9.575
Pro Moves Soccer	5.975
Psycho Pinball	10.575
Pugsy	3.575
Ranger X	3.975
RBI	8.975
Ren & Stimpy	3.975
Rise of Robots	7.975
Robocop VS Terminator	6.575
Rock'N'Roll Racing	10.575
Rocket Knight Advent.	6.975
Rugby World Cup '95	8.575
Ryan Giggs Soccer	5.975
Shaq-Fu	9.575
Shinning Force 2 (Rol)	11.575
Shinobi III	5.975
Silvester y Piolin	9.575
Simpsons Barts Nigt.	4.575
Skitchin	4.575
Snake Rattle & Roll	5.975
Soleil (Rol Español)	11.575
Sonic & Knuckles	9.975
Sonic 1	2.975
Sonic 2 + Bubsy	7.575
Sonic 3	11.575
Sonic Spinball	5.975
Sparkster	8.475
Spiderman X Men	4.575
Street Fighter II	6.975
Sub Terrania	6.575
Sunset Riders	8.475
Super Kick Off	4.575
Super Street Figther 2	10.975
Syndicate	8.575
Taz in Scape from Mars	9.375
Terminator	4.575
The Flintstones	6.975
The Hulk	9.575
Tiny Toons Sports	8.975
Toe Jam & Earl	3.975
Tortugas Ninja	4.575
Urban Strike	8.575
Virtua Racing	10.975
W.C. Soccer	5.975
Wild Quest Chester	5.975
Wimbledon Tennis	5.975
Wolverine	8.975
World Champ. Soccer 2	6.575
World Cup USA '94	9.575
WWF Raw	9.575
Zero the Kamikaze	10.975
Zero Tolerance	8.975
Zombies	5.575
Zool	5.975
Zool + S. James Pond	7.675

CD ROM

JUEGOS

Cyberrace	7.975
Darkseed	7.475
Ecstatica	7.975
Fifa Internat. Soccer	5.675
Little Big Adventure	7.475
Magic Carpet	6.675
Microcosm	9.975
NHL Hockey	6.675
Nova Storm	7.975
Power Drive	4.675
Sherlock Holmes III	9.975
US Navy Fighters	7.975
Wing Commander Armada	6.675
Wing Commander III	8.975

GAME GE

CONSOLAS

Game Gear "Aladdin"
Game Gear "Columns"

PERIFERICO

Cable Audio Video
Cable Gear to Gear
Fuente de Alimentacion
Pack Bateria Recargab.
Sintonizador T.V.

JUEGOS

Asterix Great Rescue
Correcaminos R.Runner
Daffy Duck Hollywood
Desert Strike
Devilish
Dr. Robotnik
Dracula
Drop Zone
Dynamite Headdy
Ecco 2
El Rey Leon
Fifa Internat. Soccer
G.P. Raider
Hook
Klax
Man Overboard Sinkors.
Mickey Mouse 2
Micromachines
Monster Trucks
Mortal Kombat II
NBA Live '95
Ottifants
Pete Sampras Tennis
Power Rangers
Ren & Stimpy
Sonic Spinball
Sonic Triple Trouble
Speedy G. VS Sylvester
Star Trek Nexus
Tazmania
Terminator
The Hulk
W. Class Leaderboard
Winter Olympics
World Cup Soccer
World Cup USA '94
WWF Raw
X Men 2

MASTER SYST

PERIFERICO

Control Pad
Control Stick Joystick
Remote Control

JUEGOS

Air Rescue
Aladdin
Asterix
Asterix & Great Rescue
Batman
Batman Return
Champions Europ Soccer
Cool Spot
Daffy Duck Hollywood
Dracula
El Libro de la Selva
El Rey Leon
F-1 Racing
GP-1 Rider Motos
Indiana Jones L.Cruz.
Jurassic Park
Masters of Combat
Mortal Kombat 2
Out Run Europa
Power Strike II
Sonic 2
Sonic Chaos
Space Gun
Stars Wars
Streets of Rage I
Streets of Rage II
Strider II
Super Kick Off
Super Off Road
Terminator
The Flash
The Flinstones
The Hulk
Tom & Jerry
Ultimate Soccer
Wimbledon Tennis II
Winter Olympics
Wonderboy Monster W.3

✂ RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MIX DE OCIO Y JUEGOS. **APDO. DE CORREOS 55.035 (28080 MADRID)**

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO SOLO POR **750 PTS.** (SOLO PENINSULA).

PEDIDOS SUPERIORES A 20.000 PTS. SIN GASTOS DE ENVIO.(PENINSULA Y BALEARES)

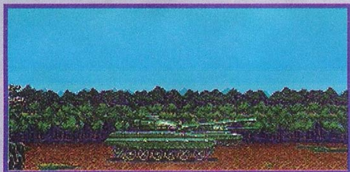
PRECIOS CON IVA INCLUIDO Y VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO.

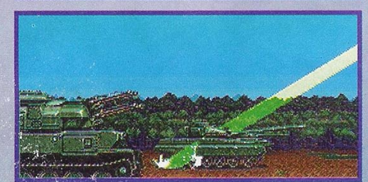
NOMBRE .... DNI..................
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
....
POBLACION .... C.P. ....
PROVINCIA .... TELEFONO ....
MODELO DE CONSOLA ....

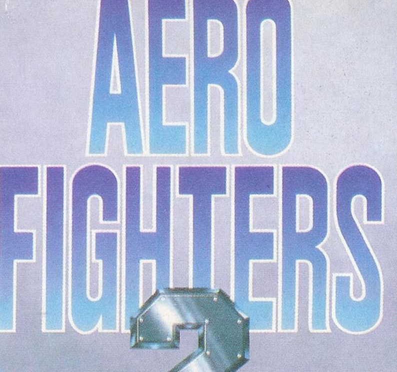
TITULOS PEDIDOS	PRECIO
SUMA	....
GASTOS ENVIO	....
TOTAL	....

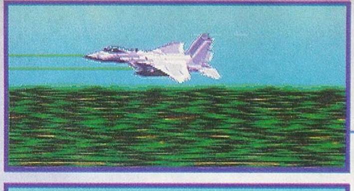
Envío por correo contrarreembolso, 250 pts.



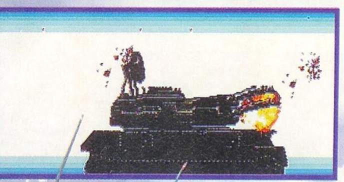












VUELO RASANTE

Una invasión alienígena ha puesto en alerta máxima a los responsables de la seguridad mundial, que han reunido a los ocho mejores pilotos del globo para combatir a las tropas enemigas. La situación es difícil, aunque la valentía de estos héroes del aire está fuera de toda duda.

Neo *Geo* cuenta en su catálogo con un buen número de *shoot'em ups*: ZED BLADE, VIEW POINT, ANDRO DUNOS, LAST RESORT, ALPHA MISSION II, GHOST PILOTS y, por supuesto, **AERO FIGHTERS 2**. La primera parte de este juego salió al mercado a principio de los años 90, logrando una gran aceptación en todas



las salas recreativas. De hecho, existe una versión para ***Super Nintendo*** en los Estados Unidos y en Japón.
Ahora, los programadores de **Video System** han remozado el título original depurando el aspecto gráfico, especialmente en el diseño y en la animación de los jefes finales. Los fondos continúan siendo interactivos, y podréis destruir edificios y monumentos para obtener armas especiales, bonus

BOBBY





Este niño está dispuesto a resolver los problemas de todo el mundo. Un gran ejemplo.

CINDY ELLEN





No le importa arriesgar su vida para salvar al planeta de cualquier catástrofe.

HI-EN





AUn ninja que aplica las técnicas aprendidas para sus combates aéreos.

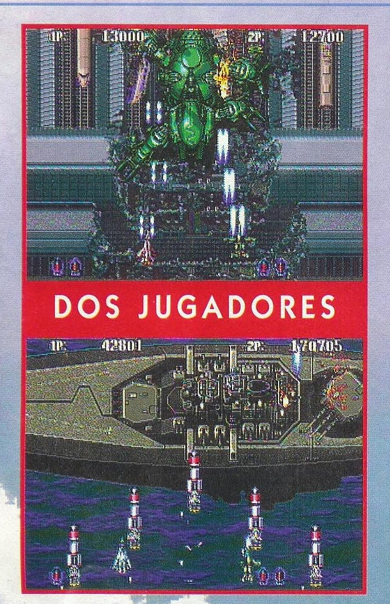
MAO-MAO





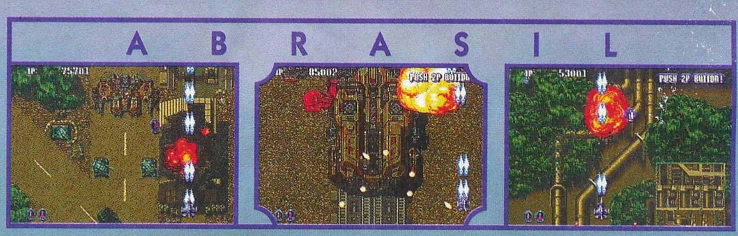
Es una preciosa nipona, que maneja el avión con una destreza inusual.













En esta fase debéis recoger tantos power-ups como os sea posible si queréis continuar vuestra misión con éxito. Suerte muchachos.



o aumentar la potencia de disparo. El apartado musical, como en todos los lanzamientos que han visto la luz para la consola *Neo Geo CD*, ha sido el más favorecido en este nuevo formato. Las melodías resultan alucinantes, tanto a nivel técnico como creativo, ya que cada una de las 10 fases dispone de su propia ambientación musical. Este es, sin duda, uno de los mayores alicientes del juego, puesto que cada fase cuenta con unas melodías increíbles que os sumergirán plenamente en el desarrollo del juego. El único inconveniente es el tiempo de carga entre fase y fase, aunque se ha reducido todo lo posible para que no constituya ninguna traba en vuestra misión.

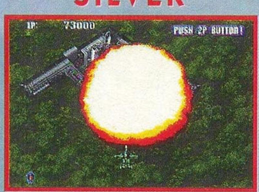
ROBO KEATON

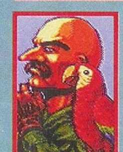




ATras sufrir un accidente aéreo, fue restaurado al más puro estilo de Robocop.

SILVER





Este legendario piloto afronta las más duras batallas en compañía de su loro.

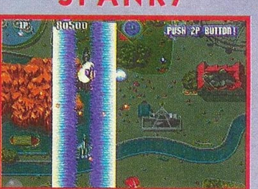
STEVE





Abandonó su carrera artística como bailarín para defender la paz del mundo.

SPANKY





AEs el primer delfín piloto del mundo. Pertenece también a las fuerzas armadas.



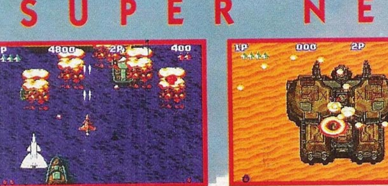


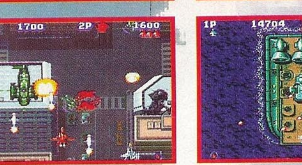




S U P E R   N E S







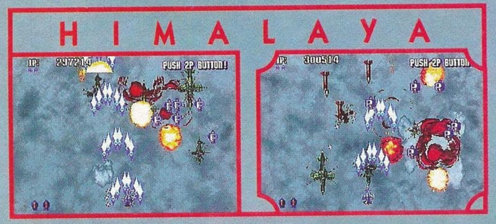




El año pasado apareció en los mercados de Japón y Estados Unidos una versión de AERO FIGHTERS para *Super NES* de Agran calidad respecto a la máquina recreativa. Sin llegar a la altura de R-TYPE III, AXELAY y PARODIUS, este título reunía las condiciones necesarias para agradar a los amantes del género shoot'em up.







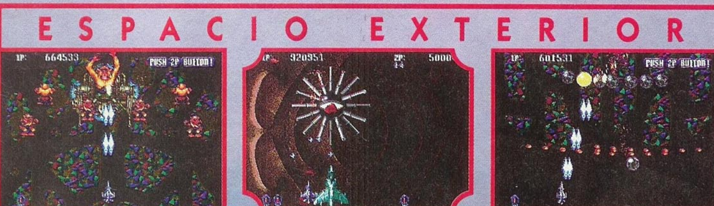
Otra característica importante es la posibilidad de elegir hasta un total de ocho pilotos de la más variada índole. Cada aviador posee una nave con diferentes caracteríticas técnicas y armas especiales. Entre los protagonistas, encontraréis un delfín, un ninja, un androide y un niño que, al igual que sus demás compañeros, están dispuestos a terminar con esta invasión alienígena. Deberéis recorrer nueve fases trepidantes para liberar distintas zonas del planeta. De este modo, accederéis a una guarida, situada en el espacio exterior, donde se oculta el jefe final. En todos los niveles es posible continuar desde el lugar en que perdistéis vuestra última nave, excepto en

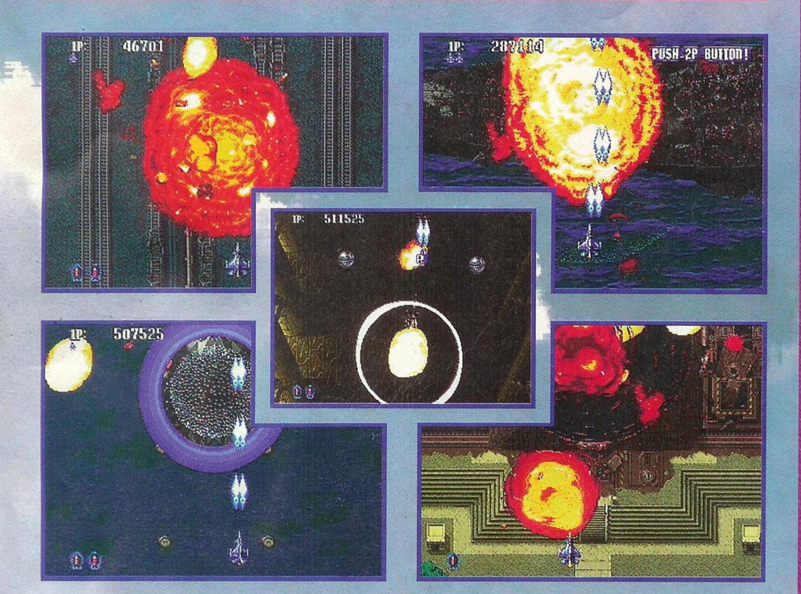


HAWAI



ESPACIO EXTERIOR





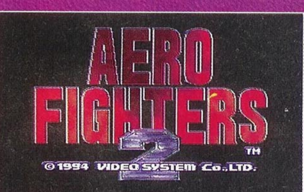
el último donde, una vez agotadas las vidas, estaréis obligados a comenzar desde el inicio. El manejo de las aeronaves es sencillo, y tan sólo se requerirán unos reflejos de felino para esquivar los múltiples disparos de vuestros rivales. **AERO FIGHTERS 2** es un producto impecable, técnicamente hablando, salvo por las ralentizaciones o *slow downs* producidos por la gran cantidad de sprites simultáneos en pantalla.

En definitiva, estamos ante un extraordinario juego para todos los usuarios de ***Neo Geo CD***. Este nuevo lanzamiento constituye una óptima elección.

R. DREAMER







SNK
VIDEO SYSTEM
MEGAS ◆ 102
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Todos los jefes finales, sus animaciones y las espectaculares explosiones.

▼ Las ralentizaciones por la afluencia masiva de sprites en pantalla.



MUSICA

▲ Cada una de las fases cuenta con su propia melodía.

▲ La ambientación musical es verdaderamente espectacular.



SONIDO FX

▲ Los disparos y explosiones son de una excelente calidad.

▲ Cualquier shoot 'em up estaría orgulloso de tener efectos de este calibre



JUGABILIDAD

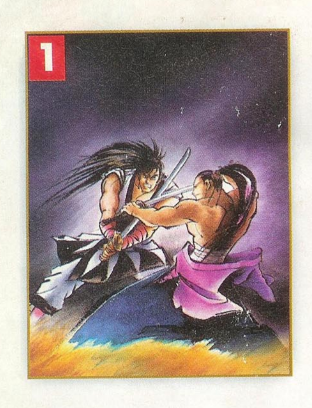
▲ La dificultad va aumentando, y consigue enganchar al jugador.

▲ El número de fases, el fácil manejo y la variedad de enemigos.

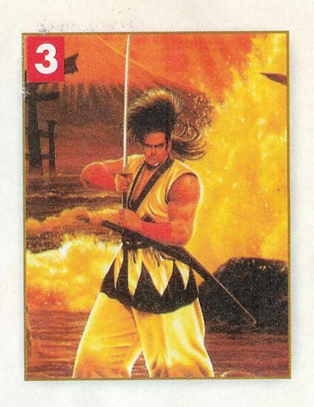


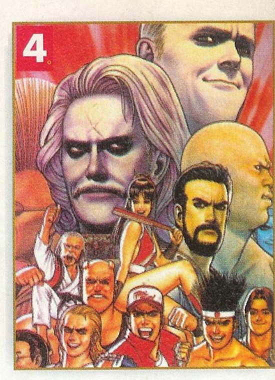
GLOBAL 91

AERO FIGHTERS 2 supera con creces las cotas de calidad del primer título, sobre todo en el apartado musical. Este aspecto resulta muy variado y ambienta cada una de las fases a la perfección. El producto final es impecable, aunque no suponga ninguna innovación en el género. Este nuevo título será imprescindible en vuestra colección.









SORTEAMOS 4 NEO GEO CD Y 24 NEOJUEGOS

SNK NEO·GEO CD

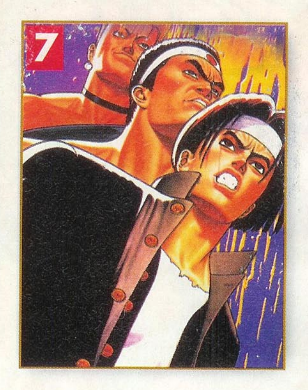
LASP

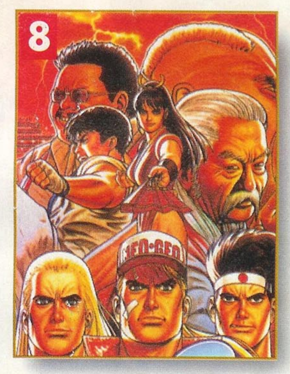
Telefono y fax: (976) 563404

La aceptación de las bases implica la entrada en una base de datos creada por la compañía patrocinadora del concurso.











SUPER JUEGOS y LASP quieren comenzar bien el año, y por ello desean obsequiaros con un premio que te transportará al suntuoso mundo de los samurais, te internará en las misteriosas artes de la lucha cuerpo a cuerpo, te convertirá en un Súper héroe mundial, y hará que surga en tí una furia digna de cualquier personaje mitológico.

CUATRO CONSOLAS NEO GEO CD con 6 espectaculares **NEOJUEGOS** cada una.

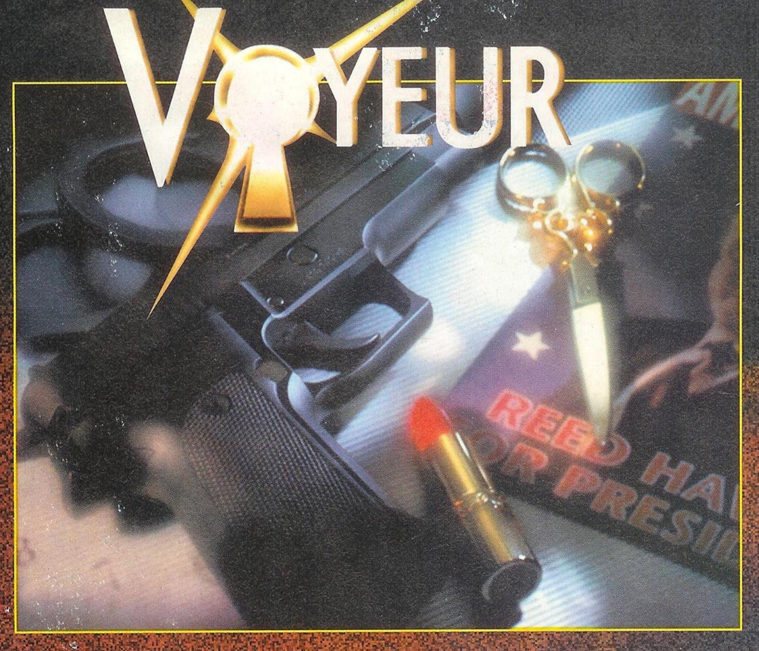
Para conseguirlo, sólo tienes que escribir en el cupón el nombre exacto de los títulos de los juegos que aparecen en la parte superior de la página y mandarlo junto con tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 28 de Febrero a: Ediciones Mensuales, S.A. - Revista SuperJuegos - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre; "Concurso Neo Geo".

NOMBRE: ____________ TEL:
APELLIDOS: ____________
DIRECCION: ____________
PROVINCIA: ________ EDAD: ________
POLACION: ________ CP: ________

1 ________ 5 ________
2 ________ 6 ________
3 ________ 7 ________
4 ________ 8 ________

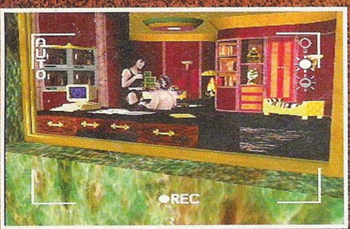
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

VOYEUR



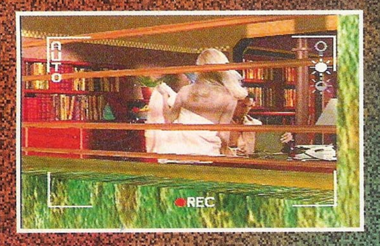


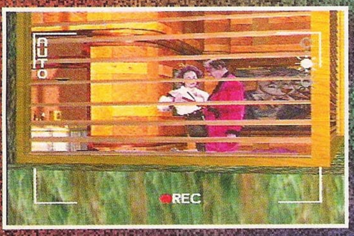
Ver, oír y callar. Con estas premisas deberás hilvanar todo un complejo entramado de pistas, con el objetivo de impedir la llegada de un candidato corrupto a la presidencia del país más poderoso del planeta. Todo este despliegue gracias a Propaganda Films, productora famosa por series del talante de las historias de Playboy.

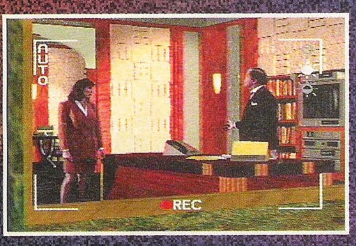




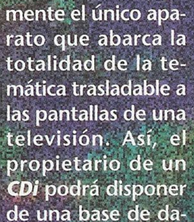




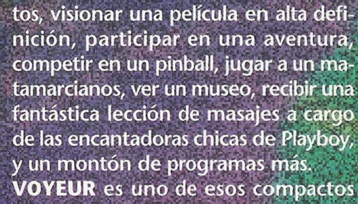




Si hay un sistema de entretenimiento que se está desmarcando del resto de formatos por la variedad de títulos que lanza al mercado, ése es el ***CDi*** de **Philips**. El espíritu multimedia que está transmitiendo este soporte entre sus usuarios es encomiable, ya que es prácticamente el único aparato que abarca la totalidad de la temática trasladable a las pantallas de una televisión. Así, el propietario de un ***CDi*** podrá disponer de una base de datos, visionar una película en alta definición, participar en una aventura, competir en un pinball, jugar a un matamarcianos, ver un museo, recibir una fantástica lección de masajes a cargo de las encantadoras chicas de Playboy, y un montón de programas más. **VOYEUR** es uno de esos compactos que escapan de una temática al uso. Sus peculiaridades argumentales y conceptuales le hacen inclasificable entre los géneros que manejamos habitualmente. Por esta razón consideramos a este título como un

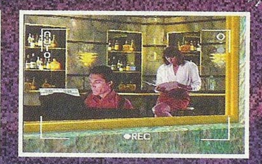


LA VENTANA INDISCRETA

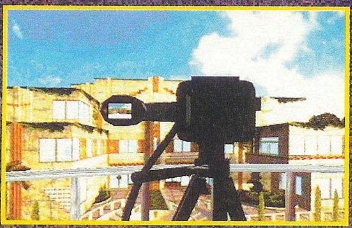








Telescopio



Este telescopio es el arma que utilizamos para resolver toda la trama.

Cuarto



Nuestro HQ. Disponemos de todo lo necesario para salir con éxito.

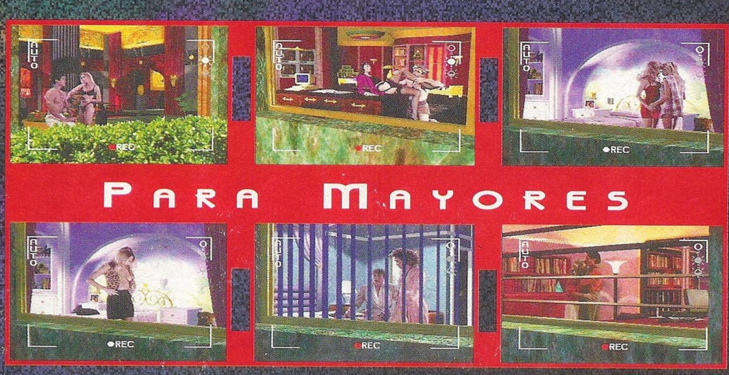



entramado de acción política. Como os explicamos en la preview del número de Diciembre, el objetivo del juego es descubrir una trama argumental para impedir que Reed Hawke, candidato a la presidencia de los Estados Unidos, logre alcanzar la Casa Blanca. En este lanzamiento adoptaremos el papel de mero observador, ya que nuestra única arma será la cámara de vídeo acoplada al telescopio, que tenemos colocado en una ventana situada enfrente de la mansión del candidato. Con este aparato podremos grabar imágenes y conversaciones. De este modo, ya disponemos de las dos vías con las que descubrir las oscuras intenciones del siniestro Reed Hawke. Una vez que creamos disponer de las pruebas necesarias para *empapelar* a Hawke, podremos hacer dos cosas. En primer lugar, llamar a la policía que es, sin duda, el paso más seguro; y en segundo lugar, pedir la colaboración de algún miembro desleal del clan Hawke, con los riesgos que esto puede con-

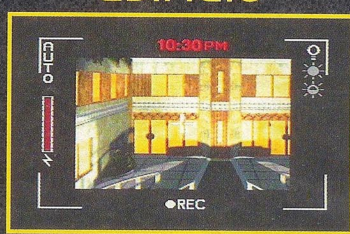
La Televisión



Para Mayores



Edificio



Con ayuda del telecospio podréis contemplar y grabar escenas curiosas e incriminatorias, que acontecen en el edificio de enfrente.



Muerte

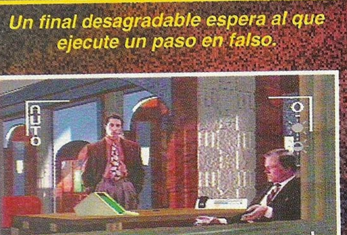


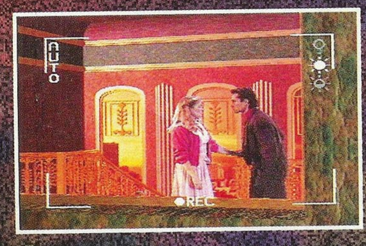
Un final desagradable espera al que ejecute un paso en falso.

Personajes



Con las pruebas suficientes, pide la colaboración de un miembro del clan.





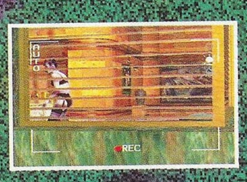
Policia



Video







llevar. Como suele ocurrir con los juegos de este soporte, la mayor virtud recae en el apartado gráfico, puesto que podremos contemplar secuencias de imágenes reales sin precisar del *Digital Video Cartridge*. El sonido se circunscribe prácticamente a las digitalizaciones de las voces en los diálogos, que pueden calificarse de soberbias.

Mención especial merecen algunas escenas *picantillas* del juego que, sin llegar a mayores, son lo suficientemente fuertes como para mantener alejados a los más pequeños de la casa de la pantalla del televisor. De todas formas, no veréis ninguna imagen distinta a las emitidas por algunos canales de televisión a cualquier hora del día.

En resumen, **VOYEUR** es un lanzamiento original en su concepto, pero que peca de cierta inactividad del jugador. Recomendado especialmente para personas pacientes, y para los aficionados a las novelas y películas de misterios o escándalos políticos.

THE SCOPE



PHILIPS	
PROPAGANDA FILMS	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Los personajes del juego están muy bien conseguidos.

▼ No tienen el mérito de otras producciones para CDi.



MUSICA

▼ SIN COMENTARIO. Este apartado brilla totalmente por su ausencia. Sólo aparece una melodía en la presentación de este lanzamiento.



SONIDO FX

▲ Voces magistrales, como suele ser habitual en este soporte.

▼ No existe ningún otro efecto de sonido a lo largo de VOYEUR.



JUGABILIDAD

▲ Los varios finales del juego alargan la vida del este lanzamiento.

▼ Acabarse el juego es sólo una cuestión de paciencia.



GLOBAL

84

No cabe duda que el CDi ha dado un paso adelante con la incorporación de este título a su catálogo. Quizá las pretensiones han superado al producto final, ya que VOYEUR carece de cierta participación en la vorágine de la acción. Esta nueva concepción de juego es un aliciente más para los que buscan en el software algo más de lo visto habitualmente.

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!

canadian





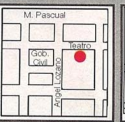






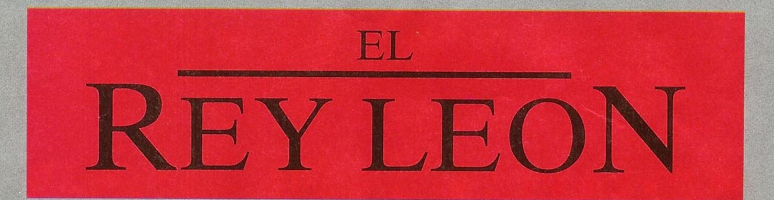






MISTRAL	PAMPLONA	NEW CANADIAN	VALENCIA	MALAGA	MANRESA	GRANOLLERS	GIRONA	ALACANT	ELCHE
Avda.Mistral 25-27	c/ Aoiz 37	Rbla. Catalunya 2-4	G.V.F. Católico 2	Almansa 14	Angel Guimerá 14	Sta. Elisabeth 17	Joan Regla 1	Teatro 29	Esc. Capuz 2
Barcelona 08015	Pamplona 31004	Barcelona 08007	Valencia 46008	Malaga 29007	Manresa 08240	Granollers 08400	Girona 17003	Alacant 03001	Elche 03203

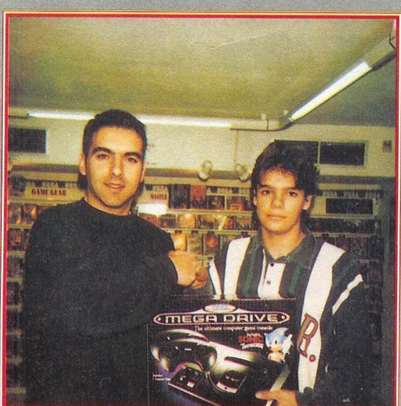
RESULTADOS DEL 1er CONCURSO NACIONAL
SuperJuegos/Canadian



¡ Estos son nuestros Campeones !



Galileo Romero Megías
1er premio
Canadian Málaga



Toni Jordán Pla
2º premio
Canadian Valencia



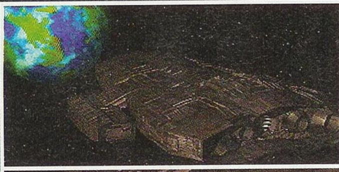
Jose Pablo
3er premio
Canadian Alicante

Consigue ya tu CARNET DE SOCIO CANADIAN. ¡¡¡Gratuitamente!!!
Sólo tienes que mandarnos tu nombre, dirección y fecha de nacimiento a CANADIAN CORREO. Recibirás todo tipo de información y este fabuloso carnet que te dará derecho a descuentos en tus próximas compras, además de otras muchas sorpresas.

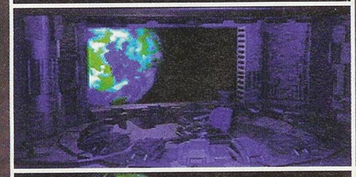
SUPER STARDUST

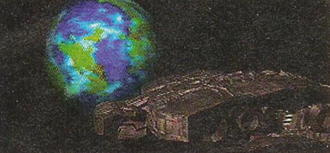
Meteoros gigantes se dirigen rápidamente hacia la Tierra. Nuestro planeta está en un grave peligro. Eres el mejor piloto de cazas del mundo y, por tanto, la única persona capaz de impedir esta tragedia. A bordo del Panther PX-2, deberás emplear toda tu maestría para eliminar a las hordas invasoras que amenazan gravemente la estabilidad de todo nuestro sistema. Comienza la aventura.

LLEGARON DEL ESPACIO



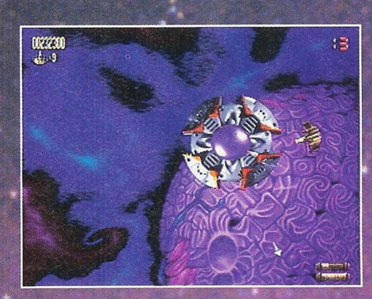






Team 17 es una compañía que siempre ha destacado por crear juegos poco originales, aunque con una realización y una jugabilidad impecables. Títulos como BODY BLOWS, OVERDRIVE, ALIEN BREED o SUPER FROG constituyen claros ejemplos de esta política, puesto que todos eran réplicas exactas (aunque bastante mejoradas) de otros arcades.

Ahora, de la mano de esta compañía, nos llega **SUPER STARDUST**, versión actualizada de STARDUST, un lanzamiento que los programadores de **Bloodhouse** convirtieron en una leyenda. Pero el tiempo no pasa en vano y, para su estreno en los 32 bits, este juego



necesitaba una pequeña remodelación. Y así ha sido.

Los gráficos se han renderizado de nuevo, y los fondos estan convertidos a los 256 colores. El resultado ha sido muy convincente. La secuencia del túnel es, junto a **DONKEY KONG**, lo



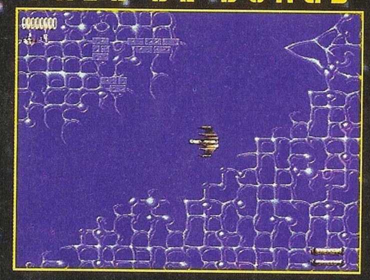


ERIZO ESPACIAL



Este enemigo final puede constituir una espina en tu camino de rosas.

FASE DE BONUS



Después de cruzar el túnel, deberás buscar la caja de suministros.







TUNELES

Con ellos podrás transportarte de un sistema planetario a otro, sin necesidad de tomar el transporte público.





mas increíble que hemos visto hasta el momento a nivel de programación. El ciclo de colores se ha sustituido por un extraordinario *scroll parallax multinivel*, creando un efecto tremendamente superior al obtenido en juegos como MICROCOSM y NOVASTORM, aunque sin utilizar el *Full Motion Video*. Este hecho supone que, por una vez y sin que sirva de precedente, podremos controlar la nave en su totalidad, sin la obligación de seguir en línea recta. El efecto conseguido es realmente extraordinario. Los efectos y la música son alucinantes. Los aficionados descubrirán que la voz de la computadora es la misma que en ALIEN BREED. Además, las intros y las extros resultan también formidables. Otro aspecto que ha variado es la jugabilidad, ya que es bastante fácil avanzar de nivel. En fin, un ASTEROIDS de lujo para una consola maravillosa. Imprescindible.



THE PUNISHER





SUPER STARDUST

PUBLISHED BY TEAM17
COPYRIGHT 1994 BLOODHOUSE LTD

TEAM 17	
BLOOD HOUSE	
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	30
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ La intro y las escenas intermedias merecen el adjetivo de geniales.

▲ Los enemigos renderizados se mueven fabulosamente.



95

MUSICA

▲ Las melodías son marchosas y salvajes al cien por cien.

▲ Las doce músicas son distintas y ,por supuesto, extraordinarias.



93

SONIDO FX

▲ Los sonidos de las explosiones y disparos son contundentes.

▲ Las voces se oyen nítidas y se entienden perfectamente.



91

JUGABILIDAD

▲ La nave de este juego se controla a las mil maravillas.

▲ La curva ascendente de dificultad está ajustada al milímetro.



92

GLOBAL



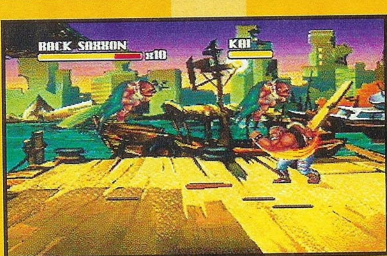
94

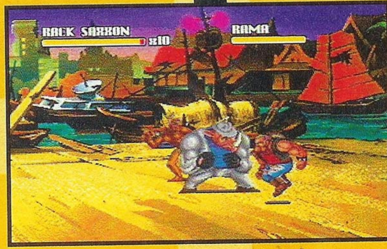
Estamos, sin duda, ante uno de los mejores juegos realizados hasta el momento para CD 32. SUPER STARDUST tiene unos gráficos absolutamente soberbios y una dificultad mucho más ajustada que en la versión para Amiga 500. Es una auténtica maravilla. Esperemos que no constituya un caso aislado en los arcades para esta gran consola.



F A







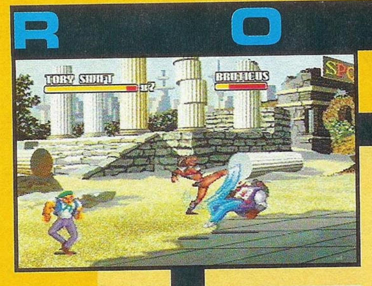
UN SALVAJE DE

Por primera vez, los usuarios del CDi de Philips van a poder disfrutar de todo un frenético beat'em up con todos los típicos elementos

R O M A



l poder del ***CDi* de Philips** radica en gran medida en el enorme abanico de software que puede abarcar. Sin embargo, una máquina veterana como ésta ha empezado a asombrar a sus usuarios por el talante que, de un año a esta parte, están empezando a tener sus producciones destinadas a los amantes de los videojuegos. **MUTANT RAMPAGE** supone la culminación de esta tendencia a imitar los juegos de consola. La gente de **Animation Magic** ha dado en el clavo. Salvando el penoso scroll, todos los ingredientes habituales en este tipo de lanzamientos han sido incluidos. Así, además de seleccionar entre tres personajes como nuestro lucha-







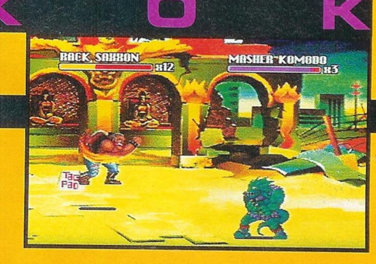




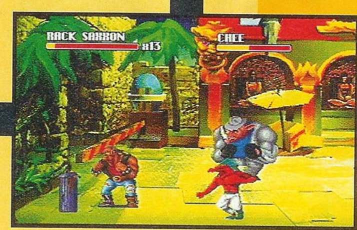
S E G S
B A N G K O K











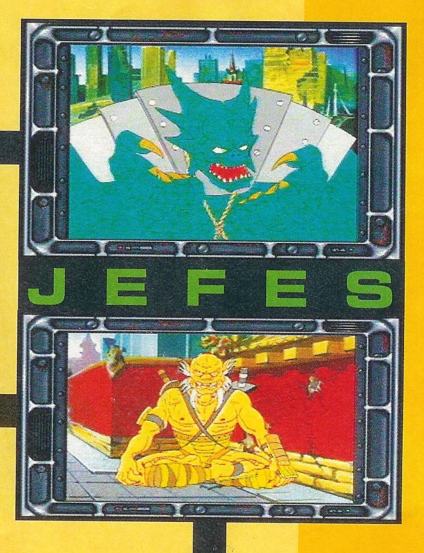
dor, también observaremos multitud de detalles que nos resultarán familiares. Recogeremos objetos del suelo para utilizarlos como arma. Los alimentos que nos encontremos en nuestro camino repondrán toda nuestra vida, y podremos ver los nombres y barras de energía de los contendientes. Por último, lucharemos contra guardianes de nivel y, como no, dispondremos de una más que notable gama de golpes junto con curiosas magias. Estos poderes reciben nombres tan curiosos como *la Bola Sinfónico-sónica* de Tory Swift, la *Onda Termoeléctrica* de Daemon Stone y el *Pisotón Trueno Sísmico* de Rack Saxon. Un detalle interesante es la longitud de este lanzamiento, puesto que se compone de diez niveles repletos de una acción demoledora. Estos escenarios representan algunas de las ciudades más importantes del mundo como: Los Angeles, Roma, Pekín, México, París, Bangkok, Moscú, Nairobi, Tokio y Nueva York. Aunque el apartado gráfico referente a los parajes sigue siendo el punto fuerte, esta vez

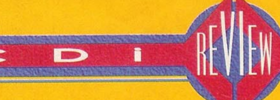
LO MAS GROTESCO

de este fantástico género. MUTANT RAMPAGE es un juego que podríamos hallar perfectamente en el catálogo de cualquier consola de 16 bits.

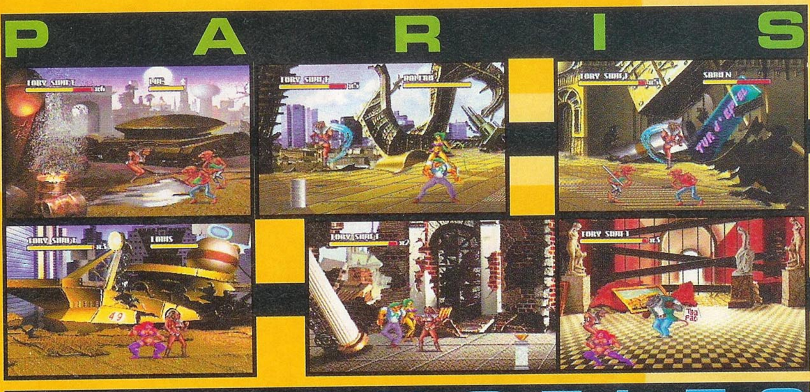






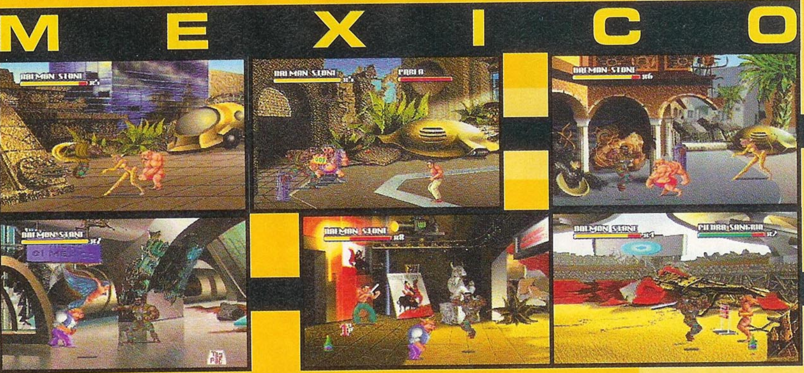


PARIS

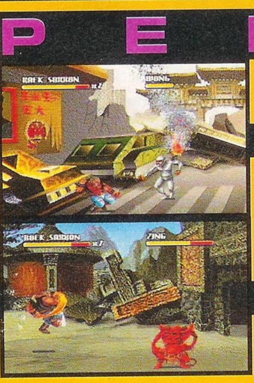


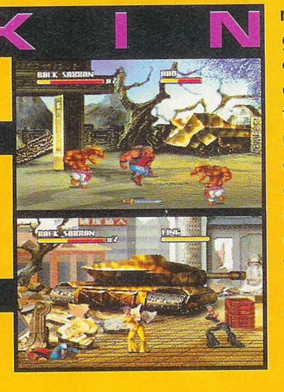
LOS ANGELES

MEXICO



PEKIN





merece reseñarse la gran jugabilidad que entraña este cartucho. Resulta sorprendente observar como un título que inagura género en un soporte, tiene tan pocos defectos. Un compacto cuidado al máximo. Sólo podemos reprocharle la brusquedad del movimiento de los fondos, sobre todo, teniendo en cuenta que apenas utiliza un plano de scroll.

THE SCOPE



PHILIPS INTERACTIVE MEDIA	
ANIMATION MAGIC	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	7
FASES	10
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Escenarios muy cuidados, y un acertado diseño de los enemigos.

▼ Un único plano de scroll que resulta bastante deficiente.



MUSICA

▲ Melodías raperas y macarras de calidad muy apropiadas con la temática mutante.

▼ Son demasiado parecidas unas a otras.



SONIDO FX

▼ La fantástica música eclipsa todos los efectos de sonido.

▼ Los efectos de los golpes y magias no están muy bien conseguidos.



JUGABILIDAD

▲ Sorprendente desde la primera partida hasta la última fase.

▲ El interés es creciente, según vayamos superando los primeros niveles.



GLOBAL 86

El bautismo de un género en un soporte suele conllevar bastantes errores. MUTANT RAMPAGE nos ha sorprendido por la ausencia de éstos. Da la impresión que este título es fruto de un estudio concienzudo sobre las virtudes y defectos de los beat'em-up. Sin duda, y aunque sólo sea por inaugurar el género, estamos ante un futuro clásico.

De Federico, Herrero y Ochoa

Cómo sujetar a tu público.

El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque es un medio activo que exige esfuerzo y atención para su lectura. Mientras que el 65% de la audiencia de TV realiza actividades paralelas y sólo el 2% ve un programa entero sin interrupción, (Fuente: BAT Alemania) cuando se lee una revista, incluida la publicidad, no se puede hacer otra cosa y, además, no existe el zapping.

Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro.



Asociación de Revistas de Información

VITAL light

FURIA ESPAÑOLA

Bienvenidos al desconocido planeta Ramron. Gracias por viajar con Inner Space Tours. Mi nombre es Gurdr y seré su guía. Empezaremos esta visita turística con un paseo por nuestra bella metrópolis. Posteriormente, también les mostraré un videojuego que está causando furor. Su nombre es VITAL LIGHT.

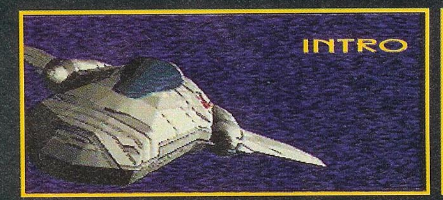


Ramron es un extraño mundo que no aparece en ninguno de los mapas estelares, ya que no se encuentra en el espacio exterior, sino en el interior.

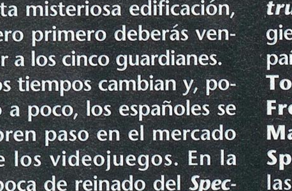
Ramron existe dentro de tu consola. Cada vez que enciendas tu máquina, los habitantes de este universo trabajarán para ti. Sus personajes autóctonos son los sprites y los pixels.

En un rincón de estas tierras, en la torre mas antigua y alta de la ciudad, residen los componentes de una joya lúdica que causa estragos en esta civilización.

Si te atreves, puedes desvelar los secretos ocultos en esta misteriosa edificación, pero primero deberás vencer a los cinco guardianes.

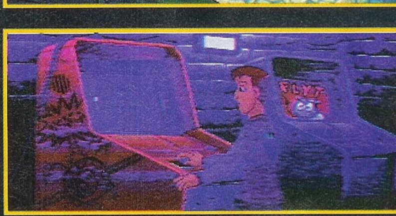






Los tiempos cambian y, poco a poco, los españoles se abren paso en el mercado de los videojuegos. En la época de reinado del ***Spectrum***, surgieron compañías como **Topo, New Frontier** y **Made in Spain**. Con las recreativas apareció **Gaelco**, y con la irrupción de las consolas grupos como **Bit Managers**, artífices de las versiones de LOS PITUFOS para ocho bits, comienzan a tener sus incondicionales entre los aficionados.



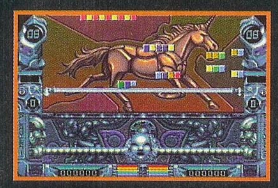


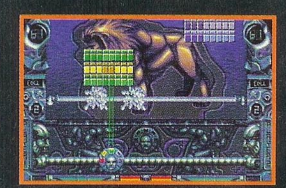
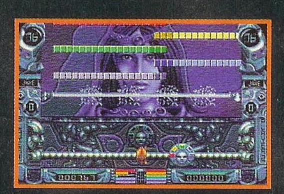
Desde Zaragoza nos llega el primer trabajo de un equipo verdaderamente prometedor. Su nombre es **Efecto Caos**, y nos sorprenden con un puzzle para ***CD32*** de proporciones épicas. La estructura de este lanzamiento es bastante similar a títulos como TETRIS o COLUMNS, pero con detalles típicos de matamarcianos. Como ejemplo, baste con citar los items que nos permitirán detener las fichas o destruir todo lo que se cruce en nuestro camino.

Por primera vez en un juego de este tipo, la máquina

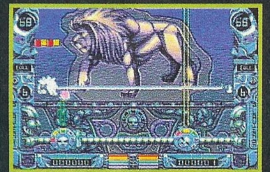
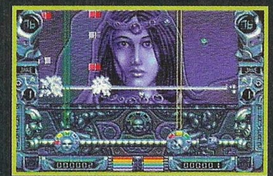
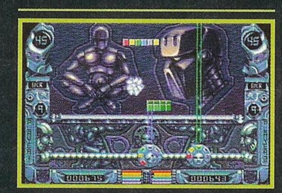


1 JUGADOR

2 JUGADORES








utilizará armas para evitar nuestro avance a través de los niveles. En este arsenal hallaremos bombas, que romperán la vía de desplazamiento de nuestro artilugio, o extraños recipientes de cristal. Para provocar la desaparición de las fichas, deberemos reunir todas las piezas de un mismo color. Con este fin, giraremos nuestra arma hasta que se sitúe en el color idóneo. Una vez en él, dispararemos para obtener un cromatismo uniforme en las fichas. Cuando hayan desparecido un número determinado de piezas, pasaremos al siguiente nivel de **VITAL LIGHT**.

El modo de dos jugadores resulta bastante divertido, ya que podremos ayudar (si ése es nuestro deseo) al compañero de turno.

Este juego posee la friolera de 100 niveles, lo que asegura largas horas de entretenimiento. En resumen, un gran título que confirma, una vez más, la capacidad de los españoles a la hora de programar videojuegos.

THE PUNISHER

VITAL light
MILLENNIUM
EFECTO CAOS

MILENNIUM	
EFECTO CAOS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	100
CONTINUACIONES	2
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 80

▲ La intro es bastante bonita, con unas animaciones de lujo.

▼ Los gráficos resultan sosos.

MUSICA 79

▲ Las melodías son variadas y suenan bien

▼ Ninguna de las músicas recogidas es de CD.

SONIDO FX 85

▲ Gran variedad de sonidos, destacando la rotura de cristales.

▲ Las voces digitalizadas.

JUGABILIDAD 86



▲ La jugabilidad de este título es altísima .

▲ El diseño de los controles roza la perfección.

GLOBAL 85

Un buen comienzo para una compañía prometedora. Un título divertido y jugable, que te divertirá durante horas. VITAL LIGHT, es posiblemente el mejor juego de Puzzle para CD32. Esperamos con impaciencia la versión de 3DO. La presentación de Efecto Caos ha sido espectacular.

LLEVATELA

SUPER STREET FIGHTER II

EXCLUSIVE STREET FIGHTER 6-BUTTON PAD OFFER INSIDE Expires 1-30-95

Ponte el cinturón negro, y prepárate para participar en uno de los concursos más espectaculares jamás realizado en SUPER JUEGOS con la inestimable colaboración de Nintendo. Si quieres ganar la máquina recreativa del conocido juego SUPER STREET FIGHTER II, sólo tienes que mandar una foto tuya caracterizando a uno de los últimos cuatro personajes que han entrado en el circuito STREET FIGHTER II (Fei Long, Cammy, Dee Jai, y T. Hawk) junto con el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) a : Ediciones Mensuales, S.A. - Revista SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en el sobre "CONCURSO RECREATIVA".
Sólo podrán participar aquellas cartas recibidas antes del 28 de febrero de 1.995, fecha en que se celebrará el sorteo.
El ganador del concurso saldrá publicado en el número de Marzo de 1.995 de SUPER JUEGOS.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
En ningún caso el premio será canjeable por dinero o sustituible por cualquier otro producto.









DE CALLE

105 cm

75 Cm

185 Cm

Nintendo

STREET FIGHTER II SUPER

The New Challengers

CAPCOM

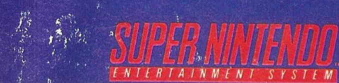
Nintendo

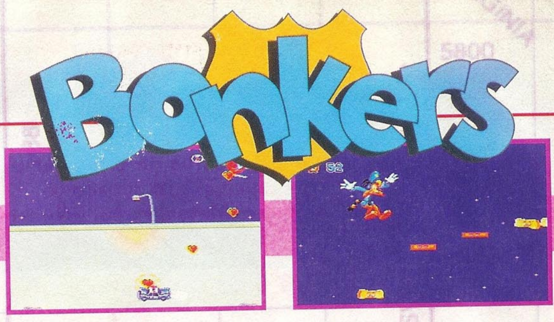
NOMBRE:	APELLIDOS:	
DOMICILIO:	POBLACION:	
PROVINCIA:	C.P.:	TEL.:

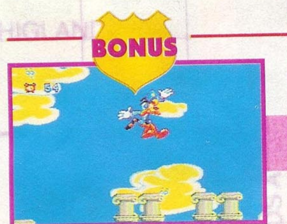














¡¡ VAYA LADRILLAZO !!

RESULTA BASTANTE LOGICO QUE LAS GRANDES COMPAÑIAS APROVECHEN EL EXITO DE LAS PRODUCCIONES MENORES DE DISNEY YA QUE, AUNQUE NO TIENEN EL ÉXITO DE SUS PELICULAS, SON CONOCIDAS POR LA MAYORIA DE LOS PEQUEÑOS DE LA CASA.

Este es el caso de **BONKERS**, cuyo protagonista es un gato montés policia. Este juego aparece ahora en ***Mega Drive*** recogido en el recién estrenado sello **Sega Kids** que, como su propio nombre indica, va dirigido a los más pequeños de la casa.

BONKERS es una de esas producciones que **Disney** utiliza de relleno en sus programas, con el objeto de animar las sucursales de animación de Japón y Francia. Sin embargo, estos lanzamientos no causan excesiva huella en los chavales. Quizá por ese motivo **Sega** ha pasado por alto un cartucho mediocre y sin ningún tipo de aliciente, que entretiene durante media hora. Esta producción está mas cerca de los deprimentes TALESPIN o LA SIRENITA que de maravillas lúdicas como CASTLE OF ILLUSION o ALADDIN.

El argumento del juego gira en torno a un felino que aspira a ser policia del mes. Para ello deberá capturar a los cuatro maleantes más peligrosos de Hollywood.



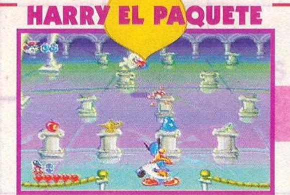
EL CAMIONCITO PELEON







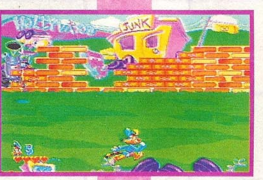
HARRY EL PAQUETE



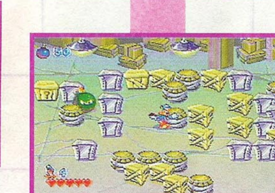


LA RATA

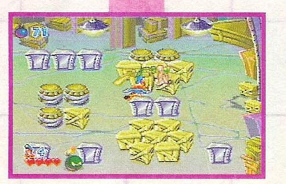




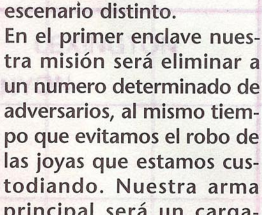
MR. BIG











Cada uno de estos delincuentes está situado en un escenario distinto.

En el primer enclave nuestra misión será eliminar a un numero determinado de adversarios, al mismo tiempo que evitamos el robo de las joyas que estamos custodiando. Nuestra arma principal será un cargamento de donuts, que constituye un utensilio esencial para el buen policia americano.

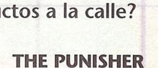
La siguiente aventura será detener a un individuo empeñado en destrozar un muro a martillazos. En esta ocasión nos tocará lanzar ladrillos y reconstruir la pared, mientras esquivamos los tiros de un robot.

En tercer lugar deberemos descubrir, entre un laberinto de barriles y cajas, donde se oculta un simple disfraz de conejo. Esta fase del juego es magnífica y muy emocionante.

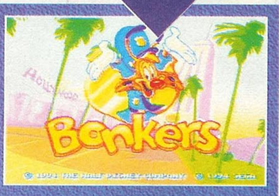
El cuarto escenario resulta bastante similar a SPY HUNTER. Es el nivel más divertido del cartucho, puesto que deberemos perseguir un camión por distintas calles de la ciudad.

De las supuestas fases de plataformas *no comment*, ya que son más simples y cortas que el mecanismo de un chupete.

Aunque sea un producto enfocado a los niños de corta edad, **BONKERS** cae en el error de la mayoría de los lanzamientos de este tipo, es decir, resulta demasiado sencillo para los chavales con más de ocho años y complicado en exceso para los más pequeños. ¿Cuándo se les ocurrirá a las compañías consultar a un pedagogo antes de lanzar esta clase de productos a la calle?



THE PUNISHER



SEGA
SEGA OF AMERICA
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 32
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ La animación de los personajes.

▼ Los penosos fondos de las distintas fases de plataformas.



MUSICA

▲ La música de la serie está interpretada fielmente.

▼ El resto de las melodías son bastante malas.



SONIDO FX

▲ Alguna que otra voz graciosilla para alegramos.

▼ Ningún ruido que no hayamos oído antes.



JUGABILIDAD

▲ Las cuatro fases del juego son distintas entre sí.

▼ Este título resulta demasiado corto y fácil.

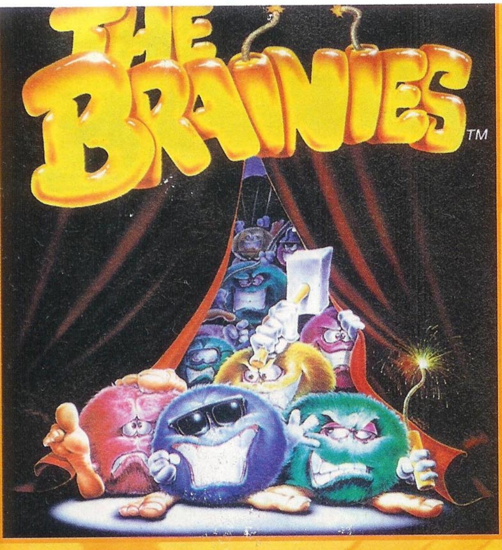
73

GLOBAL



BONKERS es uno de esos títulos Disney que no pasará a la historia. Su calidad está bastante por debajo de la media, aunque no es un título tan malo como los patéticos TALESPIN y LA SIRENITA. Sólo aconsejable a los más pequeños, siempre que no sean mayores de siete años.

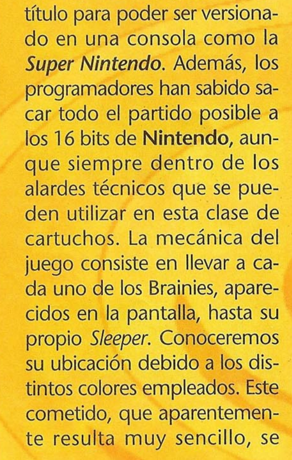




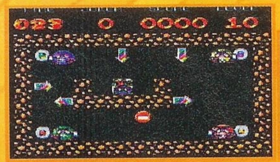
EJERCICIO CEREBRAL

LOS USUARIOS DE PC Y MACINTOSH RECORDARAN UN JUEGO QUE APARECIO EN EL MERCADO HACE YA ALGUN TIEMPO, Y QUE RESPONDIA AL NOMBRE DE TINY SKWEEKS. HOY, ESTE MISMO TITULO HA SIDO CONVERTIDO PARA LA CONSOLA SUPER NINTENDO, AUNQUE POR CIERTOS MOTIVOS QUE DESCONOCEMOS HA SIDO BAUTIZADO COMO THE BRAINIES.

Este título, que cosecharía un gran éxito en este tipo de ordenadores (por aquellos tiempos triunfaban los juegos tipo puzzle como TETRIS y LEMMINGS), alcanzó pronto importantes puestos en las listas de ventas, y recibió altas puntuaciones en las revistas especializadas. Este triunfo desembocaría más tarde en la aparición de una segunda parte. Con semejante curriculum, no es de extrañar que sus diseñadores se hayan decidido a vender los derechos de este título para poder ser versionado en una consola como la *Super Nintendo*. Además, los programadores han sabido sacar todo el partido posible a los 16 bits de **Nintendo**, aunque siempre dentro de los alardes técnicos que se pueden utilizar en esta clase de cartuchos. La mecánica del juego consiste en llevar a cada uno de los Brainies, aparecidos en la pantalla, hasta su propio *Sleeper*. Conoceremos su ubicación debido a los distintos colores empleados. Este cometido, que aparentemente resulta muy sencillo, se

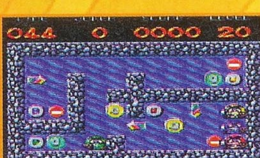


NIVEL 10





NIVEL 20



NIVEL 30



NIVEL 40



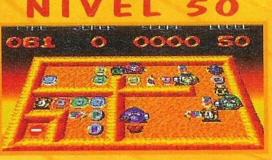






NIVEL 50







NIVEL 60











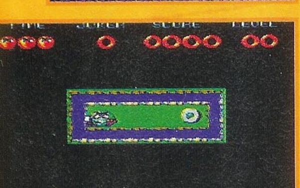










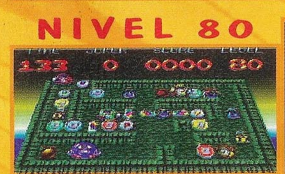




NIVEL 70



NIVEL 80





NIVEL 90





NIVEL 100





INSTRUCCIONES



THE BRAINES



complicará al encontrarnos con distintos iconos en la pantalla, que transformarán un tanto el discurrir de nuestros Brainies por el mapeado. Así, cuando movamos a uno de los protagonistas en una dirección, no parará hasta toparse con un nuevo obstáculo. Este hecho nos precipitará en ciertas ocasiones contra bombas que acabarán con nuestra preciosa vida. Entre los iconos que podemos encontrar destacan las flechas de dirección, los *bumpers*, los transportadores o los relojes (que nos darán treinta segundos extra).

Esta versión *Super Nintendo* cuenta con unos estupendos y coloristas gráficos, que se verán perfectamente aderezados con el uso del Modo 7 en la segunda de las vistas recogidas en el juego.

Las músicas y las animaciones cumplen perfectamente con el cometido de un título que resultará tremendamente divertido para todos los aficionados a este género.

J.C. MAYERICK



TITUS
TITUS
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 100
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 84

▲ Se ha hecho más de lo que un juego de este tipo necesitaba.

▲ El uso del Modo 7.

MUSICA 81

▲ Las pocas melodías del juego están perfectamente realizadas.

▼ Un poco más de variedad.

SONIDO FX 80



▲ Un magnífico trabajo en este aspecto.

▲ Se han incluido más efectos de los necesarios.

JUGABILIDAD 88

▲ Este juego resulta atractivo para todo el mundo.

▲ Su jugabilidad está fuera de toda duda.

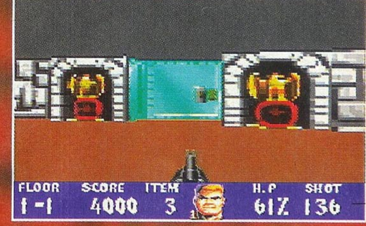
GLOBAL 84

Todo aquel que disfrute con los juegos de puzzle encontrará en THE BRAINIES el cartucho perfecto. El trabajo de los programadores de Titus ha hecho posible que este programa, que ya cosechó un importante éxito en PC y Macintosh, mantenga un gran nivel en todos sus aspectos.

Wolfenstein 3D



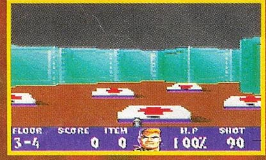
Las tropas de un terrible dictador han invadido el mundo. Vosotros seréis los encargados de entrar en su cuartel general para evitar esta inminente catástrofe.



PANORAMA PARA MATAR

WOLFENSTEIN fue el primer juego en introducir la acción en un extenso mapeado laberíntico de 3D en primera persona. Los responsables fueron los componentes de **ID**, que suplieron los combates a capa y espada por enfrentamientos con pistola en mano, donde se debía eliminar a nuestros enemigos a balazo limpio. Después, crearon el título que ha dado auténtico renombre a este género lúdico, DOOM, cuya segunda parte ha causado furor en el 94 entre los usuarios de ***PC***. Ahora, los afortunados poseedores de ***Super Nintendo*** podrán disfrutar con **WOLFENSTEIN**. Este título destaca por su tremenda jugabilidad. Prácticamente no ha sufrido variaciones respecto a la versión original, exceptuando la resolución y suavidad de los movimientos,

BOTIQUINES



Será imprescindible encontrarlos después de cada combate, si queréis seguir con vida.

PRESIDENTE



En el inicio de cada nivel se os indicará brevemente el objetivo a conseguir.



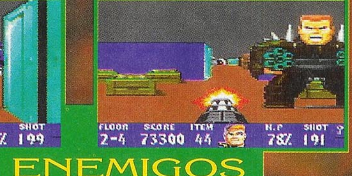






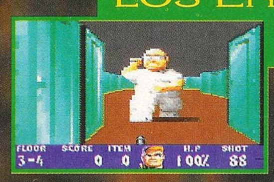
LOS ENEMIGOS

















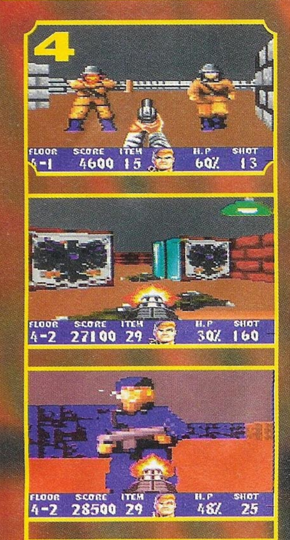






FASES OCULTAS

Tras eliminar al jefe de la tercera y de la sexta fase, podréis encontrar el acceso a dos niveles ocultos.













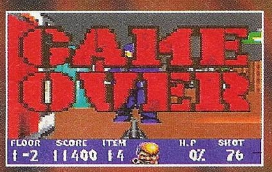






LLAVE













que han disminuido ligeramente de calidad en los 16 bits de **Nintendo**. El argumento continúa fiel al original, arrancando en una de las salas del complejo que sirve de escondite a un lunático Jefe de Estado. A partir de este momento nos veremos envueltos en refriegas, para las que será necesario proveerse de un armamento potente y variado, teniendo también una buena reserva de munición. Después todo dependerá de vuestra pericia y puntería, si no queréis acabar acribillados en cualquier rincón del gigantesco mapeado de este excelente cartucho. Esperemos disfrutar pronto con otros juegos disponibles hasta ahora en **PC** o ***Macintosh***.

R. DREAMER

Wolfenstein 3D

IMAGINEER
ID
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 30
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Excelentes rotaciones en 3D para los escenarios.

▼ Una paleta de colores bastante pobre.



MUSICA

▲ Buenas melodías que aumentan la tensión.

▲ Cada fase cuenta con su acompañamiento musical.



SONIDO FX

▲ Disparos, explosiones y gritos de gran realismo.

▼ Con más efectos hubiera sido perfecto.



JUGABILIDAD

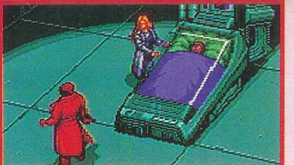
▲ El nivel creciente de dificultad os mantendrá en ascuas hasta el final.

▲ La existencia de passwords.



GLOBAL 85

WOLFENSTEIN es una gran conversión de este clásico para PC con el que podrán disfrutar todos los usuarios de SNES. Destaca por encima de todo la gran jugabilidad que acompaña al desarrollo del juego. Un excelente título que merece la pena tener en vuestra colección.


SNATCHER

Los usuarios de Mega CD ya tienen un motivo para sonreír. La obra maestra de Konami para Turbo Duo, ha sido trasladada al sistema de Sega. Este título pasará a la historia por sus gráficos, sus músicas y su apasionante trama.

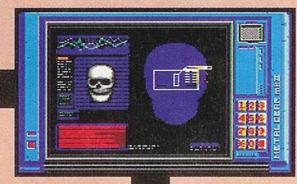





ILUSION CIBERNETICA



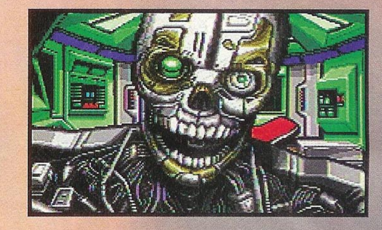
ANATOMIA DE UN ASESINATO





ADEMAS DE LIGARSE CHICAS GUAPAS Y FARDAR CON UN COCHE AEROTRANSPORTADO, GILLIAN DEBERA HACER FRENTE A OTRAS TAREAS BASTANTE MAS DESAGRADABLES. UNA DE ELLAS ES LA IDENTIFICACION DE LOS CADAVERES.



El gran mal que ha aquejado a la Mega CD desde su creación ha sido la ausencia de buenos títulos, salvo honrosas excepciones. Por fortuna nuestra suerte ha cambiado ya que, junto a los intocables SONIC CD y FINAL FIGHT CD, aparece otro título que viene a despertarnos del sopor creado por ECCO THE DOLPHIN CD. Su nombre es **SNATCHER**. Adaptación pura y dura del célebre juego para Duo que tanto furor levantó en tierras niponas, **SNATCHER** es una trepidante aventura cyberpunk. Esta fantasía cibernética pondrá tus neuronas a punto gracias a su jugabilidad y a su extremada sencillez de manejo. Con la misma línea argumental

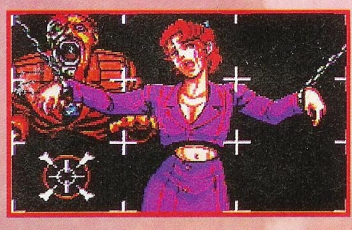




EL CEREBRO DE LA OPERACION



LA COMPUTADORA CENTRAL DE LA AGENCIA TE SERA DE GRAN AYUDA A LA HORA DE INVESTIGAR EL PARADERO DE LOS SNATCHERS. TIENES TRES TIPOS DE INFORMACION: I.D FILE, CON EL QUE PODRAS ACCEDER A LAS FICHAS DEL RESTO DE PERSONAJES DEL JUEGO; FACT FILE, QUE RESUME LA HISTORIA RECIENTE DE NEO KOBE; Y CREATE MONTAGE, QUE PERMITE CREAR RETRATOS ROBOT.



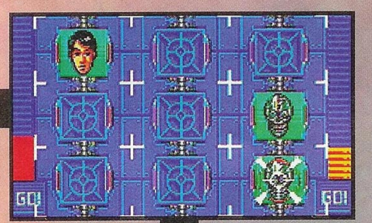




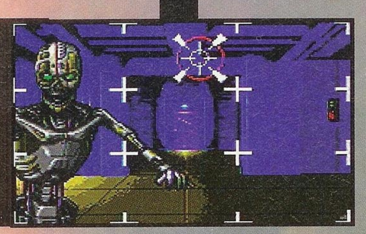


ARMA LETAL





PARA RETIRAR DE LA CIRCULACION A LOS SNATCHERS, HARRY BENSON TE PROPORCIONARA UN REVOLUCIONARIO MODELO DE ARMA: LA BLA-H17(TYPE 3). ESTA PIEZA DE ARTILLERIA PORTATIL PUEDE SER UTILIZADA DE DOS MANERAS: CON EL SIMPLE PAD O (ESTA ES LA MAS DIVERTIDA) CON LA JUSTIFIER.







de Blade Runner, **SNATCHER** te introducirá en un mundo apocalíptico y desolado por una misteriosa explosión nuclear. El año: 2.047. Tu destino: Neo Kobe. Tu objetivo: acabar con los snatchers, seres cibernéticos de extrema crueldad y gran fuerza física cuyo principal objetivo es asesinar y adoptar la personalidad de sus víctimas. Una auténtica invasión de ultracuerpos, que sólo se puede detener con valor y mucho ingenio. Eres Gillian Seed, un hombre sin pasado en una tierra sin futuro. En esta carrera contra el reloj no existen ganadores ni vencidos, sólo supervivientes. Tu objetivo es descubrir, por medio de la investigación, el origen de los snatchers para poner fin a su malvados planes.

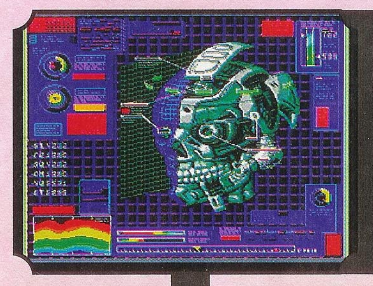




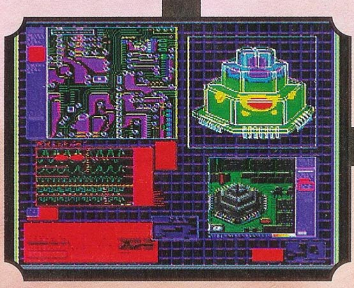
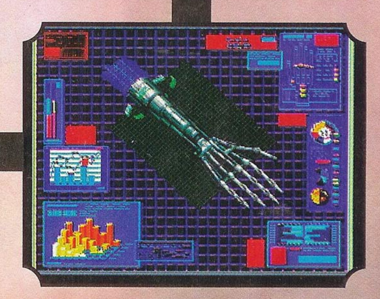


Para tal fin, cuentas con un completo menú de acciones y con la ayuda de Metal Gear Mk 2, un simpático robot que te ayudará en tus labores deductivas a lo largo de todo el juego. Con él te introducirás en el violento Universo del siglo XXI, donde la vida de un hombre vale menos que un buen asado de búfalo. En este mundo tendrás que codearte con los peores elementos, infiltrándote en el mercado negro en busca de pistas y sospechosos. Este lanzamiento es una aventura trepidante, que incluye acciones y opciones jamás observadas en otro juego para consola. En **SNATCHER** no te limitarás a encontrar pistas e interrogar sospechosos. También te sumergirás en los bajos fondos de la sociedad del futuro, podrás interrogar a punta de pistola a los que se pongan pesados o ligarte a las chicas más guapas. Todo ello en más de once horas de juego, que en ningún momento siguen un desarrollo lineal, de tal manera que existen múltiples maneras de afrontar el juego y la investigación. Estamos ante uno de los tres mejores juegos jamás programados para Mega CD.

¿QUE ES UN SNATCHER?



LOS SNATCHERS SON SERES CIBERNÉTICOS DOTADOS DE INTELIGENCIA. NO PUEDEN DIFERENCIARSE DE LOS HUMANOS. SU OBJETIVO ES ELIMINAR A LOS MIEMBROS MAS IMPORTANTES DE LA SOCIEDAD, Y TOMAR SU PUESTO, COPIANDO TODAS SUS COSTUMBRES. PRETENDEN DOMINAR EL PLANETA. TEMEN LA LUZ DEL SOL Y LAS BALAS ENTRE LOS OJOS.








UN COMPADRE DE ACERO INOXIDABLE

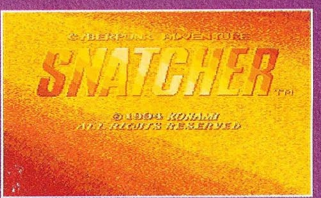



CONTARAS CON LA INESTIMABLE AYUDA DE METAL GEAR, UN ROBOT DOTADO DE LOS MAS SOFISTICADOS SISTEMAS DE RASTREO Y COMUNICACIONES. GRACIAS A ÉL, PODRAS DETECTAR LA PRESENCIA DE SNATCHERS Y COMUNICARTE CON LOS DEMAS PERSONAJES DEL JUEGO.







KONAMI
KONAMI
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

LAS LINEAS ESTAN OCUPADAS







EL VIDEOPHONE ES UNO DE LOS ELEMENTOS MAS UTILES DE TODO EL JUEGO,YA QUE A TRAVÉS DE ÉL RECIBIRAS LLAMADAS DE AUXILIO O INFORMACION DE NAPOLEON, EL CHIVATO DE LA POLICIA. TAMBIEN TE SERVIRA PARA HABLAR CON JAMIE, O LOCALIZAR EL MERCADO NEGRO.

GRAFICOS

▲ Los amantes de la animación se lo pasarán bomba con este CD repleto de intros, personajes, y pantallas en la más pura tradición chinaka.



MUSICA

▲ El Roland Sound System potencia y mejora las soberbias melodias.

▼ Por desgracia, algunas acaban siendo un poco cargantes.



SONIDO FX

▲ El mejor diálogo digitalizado jamás oido en Mega CD. A pesar de estar en inglés, tiene una exquisita pronunciación y una extrema nitidez de voces.

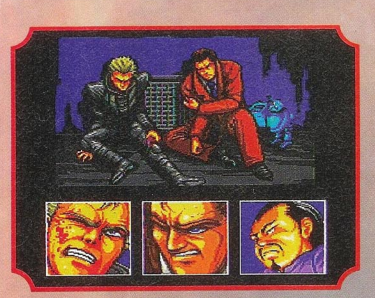


JUGABILIDAD

▲ Su emocionante trama y la facilidad de manejo del menú de opciones hacen de SNATCHER una aventura que te envolverá desde el primer instante.











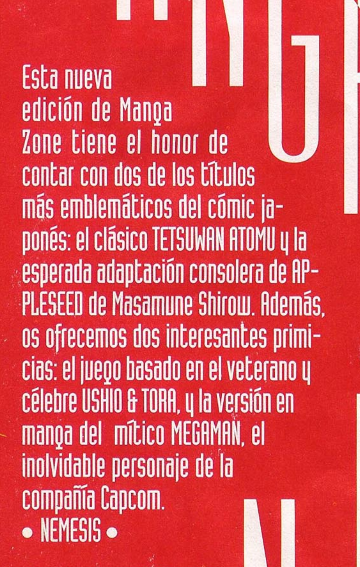
GLOBAL 94

Una obra maestra de la programación en CD. A pesar de que los diálogos del juego están en inglés, SNATCHER, es sin duda el mejor título aparecido en Mega CD, desde el lanzamiento del genial SONIC CD. Estamos ante una maravillosa aventura repleta de acción, misterio y humor. SNATCHER es un título que no debes perderte bajo ningún concepto.

Todo el aspecto gráfico es inmejorable, denotando el buen trabajo de **Konami**. El aspecto musical es impecable, gracias a la utilización del Roland Sound System y a la cuidada ambientación. Cada escenario posee su propio score, cambiando de ritmo en los momentos de mayor tensión. **Konami** ha puesto el listón muy alto para el resto de aventuras que lleguen a Mega CD. Sólo la prometida adaptación de ALONE IN THE DARK podría hacer sombra a un título ya mítico, que llenará de satisfacción a sus propietarios.

NEMESIS

MANGA ZONE



Esta nueva edición de Manga Zone tiene el honor de contar con dos de los títulos más emblemáticos del cómic japonés: el clásico TETSUWAN ATOMU y la esperada adaptación consolera de APPLESEED de Masamune Shirow. Además, os ofrecemos dos interesantes primicias: el juego basado en el veterano y célebre USHIO & TORA, y la versión en manga del mítico MEGAMAN, el inolvidable personaje de la compañía Capcom.

• NEMESIS •



Appleseed







La obra de Shirow aparece, por fin, en SNES.

Meses y más meses de continuos rumores sobre su fecha definitiva de aparición. Pero, por fin, tenemos en nuestras manos la tan esperada adaptación para la consola ***Super Nintendo*** de la obra maestra del genial Masamune Shirow: **APPLESEED**.

Publicado en la editorial **Seishinsha, APPLESEED** es probablemente uno de los mangas más conocidos y populares lejos de las fronteras japonesas. Este título ha cosechado un enorme éxito en Norteamérica, e incluso en nuestro país, donde viene publicándose con regularidad por la editorial **Planeta-Agostini Comics**.

Shirow, autor también de otros grandes éxitos como THE GHOST IN THE SHELL (aquí conocido como PATRULLA ESPECIAL GHOST), DOMINION, BLACK MAGIC y ORION, es conocido por sus cuidados diseños y por sus espectaculares chicas

Por desgracia, este juego no reúne ninguna de estas premisas, ya que ha trasladado el increíble universo ciberpunk de Shirow a un cartucho bastante flojo.

Visit, una desconocida compañía

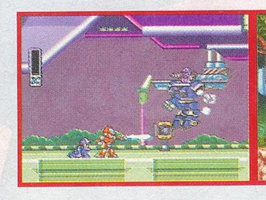
Rockman X

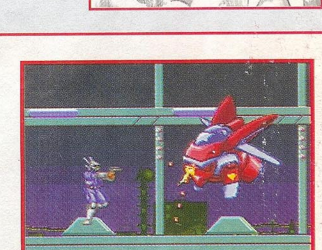
Bom Bom Comics

En esta ocasión no vamos a hablar de la adaptación al videojuego de un manga de éxito, sino de todo lo contrario. Estamos ante la incursión en el papel de uno de los personajes más carismáticos y populares de la historia de los videojuegos. Nos referimos a Megaman (conocido en Japón como Rockman), cuyas aventuras en ***Super Nintendo*** han sido adaptadas con gran éxito por la desconocida **Bom Bom Comics. ROCKMAN X**, el manga, sigue la misma línea argumental del videojuego, e incluye toda la gama de robots del malvado Dr. Willy, como Spike Chameleon o Armoured Armadillo.



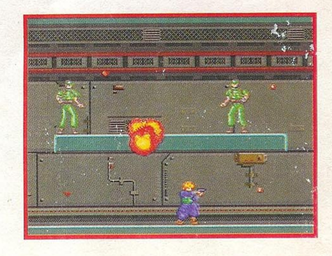






Visit ha desaprovechado la trama argumental de un clásico de los mangas.





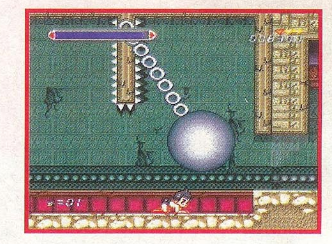


nipona, es la autora de este cartucho de 16 megas que desaprovecha totalmente la trama argumental y la riqueza gráfica de la obra de Shirow. De este modo, este grupo ha convertido lo que podía haber sido una de las licencias de la década en un pobre arcade de acción, cuya pobreza gráfica y sonora clama al cielo. Tan sólo la cuidada presentación, que no consiste en otra cosa que digitalizaciones de ilustraciones de Shirow, pone algo de luz y sentido en un cartucho realmente decepcionante. Una verdadera lástima.





A estas alturas de siglo, y tras varias entregas de MANGA ZONE, sería imperdonable no dedicar una líneas a la adaptación para ***Super Nintendo*** de uno de los títulos claves del cómic japones: **TETSUWAN ATOMU**. Este mito del cómic japonés, también conocido como MIGHTY ATOM o ASTRO BOY, es la obra maestra del genial e inimitable Osamu Tezuka. Estamos ante el título que dio pie, tanto en diseño como en estructura narrativa, a los mangas actuales.



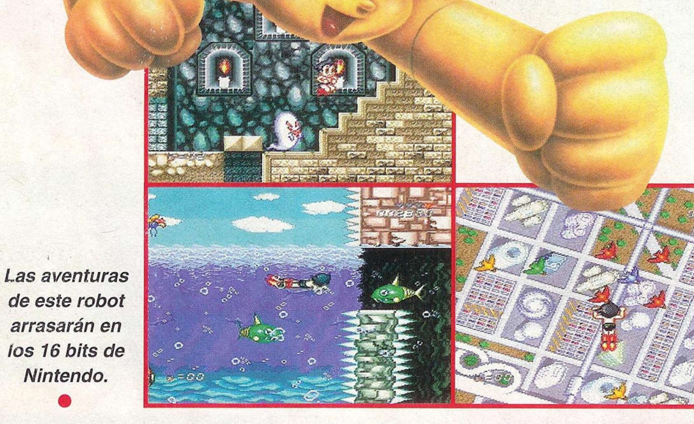


Este gran arcade ha sido programado por el grupo Zamuse.

Las extraordinarias aventuras de este pequeño robot de grandes ojos e inmenso corazón aparecieron por primera vez en las páginas de la revista **Shonen** en 1.952, siendo desde entonces obligado punto de referencia de aficionados y estudiosos del cómic nipón.

Cuarenta y dos años después, **Zamuse**, los creadores del mítico MACROSS para los 16 bits de **Nintendo**, se han convertido en los grandes responsables de trasladar los personajes del Sr. Tezuka hasta la Super Nintendo.





Las aventuras de este robot arrasarán en los 16 bits de Nintendo.

Estamos ante un arcade de plataformas realmente espectacular, en el que no se ha escatimado ningún detalle. La utilización del scaling, algunas fases aéreas repletas de rotaciones y varios jefes impresionantes hacen de este juego una auténtica delicia visual.

Ushio & Tora

• Bandai •





Basado en el manga del mismo nombre de Kazuhiro Fujita y publicado en la prestigiosa **Shonen Sunday**, **USHIO & TORA** es una de las mejores adaptaciones de **Bandai**. Este trepidante cartucho narra las aventuras del joven Ushio y sus compañeros de correrías en constante lucha con las fuerzas del más allá. Ushio posee una mítica lanza capaz de abatir a lo más fieros demonios, y que le dotará de grandes poderes.



NO TE QUEDES EN EL PALEOLITICO

CONVIERTE TU PC EN UN SUPER PC

NUEVA REVISTA SUPER PC. NADIE TE LO PONE TAN FACIL.

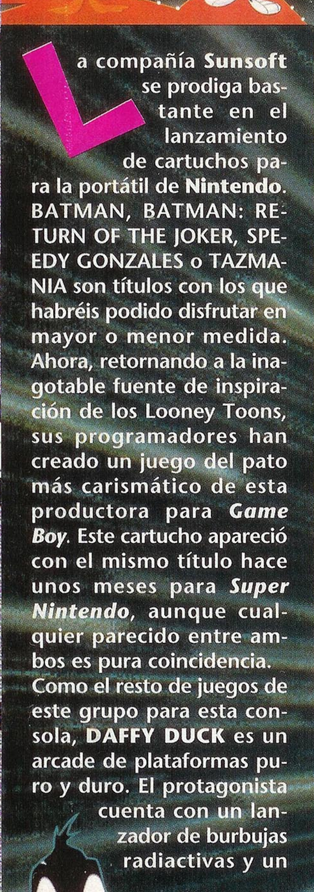
Ya no necesitas hacerte un máster para ser un genio del Multimedia. La revista SUPER PC evoluciona con los últimos avances en informática. SUPER PC. Una revista súper práctica, que añade a la información más actualizada y completa sobre hardware y periféricos, las novedades del CD-ROM y el boom del ordenador Multimedia. Cada mes en SUPER PC todo lo que necesitas para sacar el máximo partido a tu ordenador, con el lenguaje más sencillo y accesible. Ponte al día con SUPER PC. La revista especializada para los que no están especializados en informática. Consúltala, estarás a la última en PC's.

ESTE MES, UN DISQUETE CON UN UTIL PROGRAMA DE CONTABILIDAD Y UN CD-ROM CON TODA LA INFORMACION PUBLICADA EN LOS NUMEROS 10,11,12,13,14 Y 15 DE SUPER PC Y ALGUNOS DE LOS PROGRAMAS DE JUEGOS Y UTILIDADES ENREGADOS EN DICHOS NUMEROS



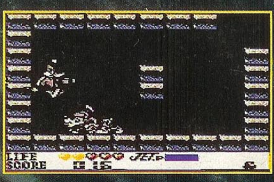
Daffy Duck THE MARVIN MISSIONS

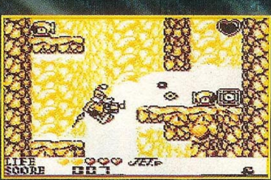
UN PATO SIDERAL

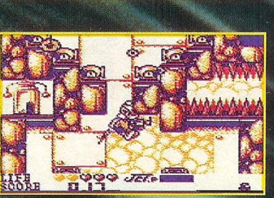


La compañía **Sunsoft** se prodiga bastante en el lanzamiento de cartuchos para la portátil de **Nintendo**. BATMAN, BATMAN: RETURN OF THE JOKER, SPEEDY GONZALES o TAZMANIA son títulos con los que habréis podido disfrutar en mayor o menor medida. Ahora, retornando a la inagotable fuente de inspiración de los Looney Toons, sus programadores han creado un juego del pato más carismático de esta productora para ***Game Boy***. Este cartucho apareció con el mismo título hace unos meses para ***Super Nintendo***, aunque cualquier parecido entre ambos es pura coincidencia. Como el resto de juegos de este grupo para esta consola, **DAFFY DUCK** es un arcade de plataformas puro y duro. El protagonista cuenta con un lanzador de burbujas radiactivas y un *jet-pack* para sortear obstáculos. Por cierto, al principio puede resultar un tanto lioso el manejo de este artilugio, pues en algunas zonas será necesario dosificar su potencia para salvar grandes distancias.

El juego se divide básicamente en cuatro grandes fases con subniveles y un jefe final al servicio de Marvin, que no resulta muy difíciles de vencer. Su verdadera dificultad reside en algunas zonas de plataformas, donde será imprescindible pararse unos momentos a pensar, si no queréis permanecer bloqueados. La única posibilidad de salir de



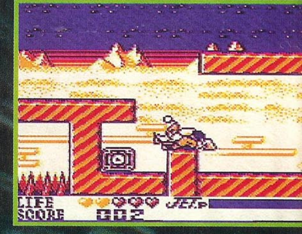




MARVIN



CANDADO

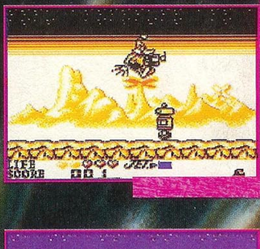


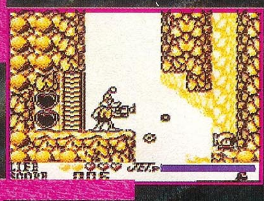
Marvin tiene un enemigo implacable, el pequeño Marvin. Estos dos personajes no paran de fastidiarse mutuamente, rivalizando por cualquier tontería. Esta vez, el revoltoso pato intentará chafar los planes de su rival en una nueva aventura, DAFFY DUCK: MARVIN MISSIONS.

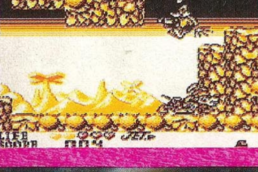


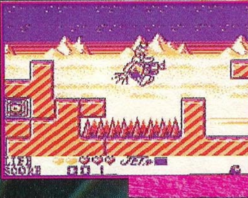
FASES

FASE 1

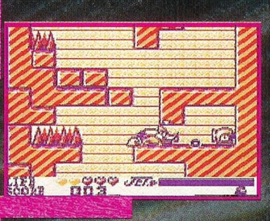




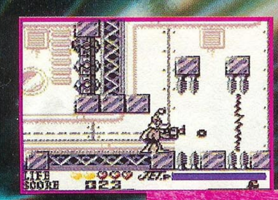




FASE 2



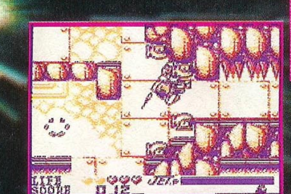




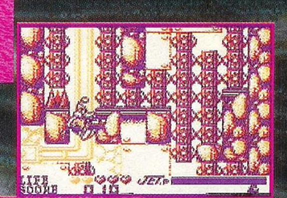
FASE 3





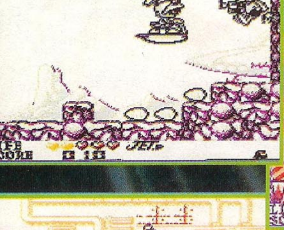


FASE 4

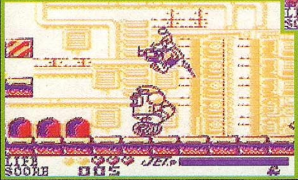


DAFFY DUCK está dividido en cuatro grandes fases con distintos subniveles. La verdadera dificultad de este juego de Sunsoft reside en superar algunas zonas de plataformas.

JEFES FINALES







Los jefes finales de este lanzamiento están al servicio del pequeño Marvin, aunque no resultan muy difíciles de superar.

este enredo será resetear el cartucho para volver a comenzar la fase desde el principio. Sin embargo, este hecho no resulta muy agradable, y menos teniendo en cuenta que tendréis que volver a escuchar las repetitivas y pesadas melodías de la escena. **DAFFY DUCK: MARVIN MISSIONS** puede resultar entretenido para aquellos que gusten de las plataformas, pero sin duda no alcanza la plenitud y calidad de anteriores títulos de esta compañía.

R. DREAMER



SUNSOFT

SUNSOFT

MEGAS ◆ 2

JUGADORES ◆ 1

VIDAS ◆ 3

FASES ◆ 4

CONTINUACIONES ◆ INFINITAS

PASSWORDS ◆ SI

GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ La animación del protagonista del cartucho.

▼ Los fondos y el diseño general resultan simples.

MUSICA



▲ Similar a otras melodías de Sunsoft.

▼ Es lenta, pesada, y, con frecuencia, agobiante.

SONIDO FX



▲ Buenos efectos de sonido para los disparos y para el jet-pack.

▼ Se han quedado cortos.

JUGABILIDAD



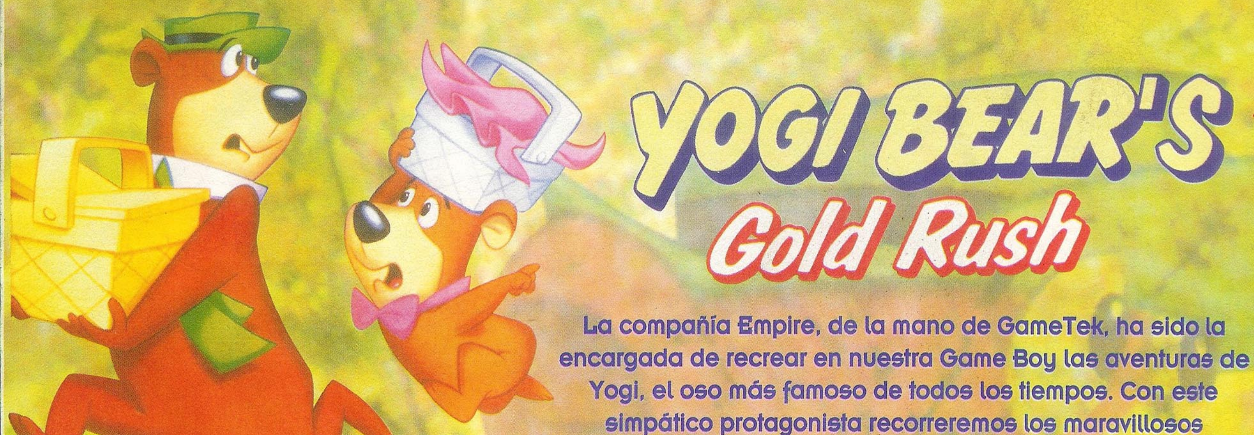
▲ Es divertido y os mantedrá en ascuas hasta el final.

▼ El manejo del protagonista y el nivel de dificultad.

GLOBAL

83

DAFFY DUCK es un arcade de plataformas normalito que, a pesar de sus buenas maneras, no llega a la altura de SPEEDY GONZALES, que es la mejor producción de Sunsoft para Game Boy. Si os gusta este género, podréis divertiros manejando a este maravilloso y simpático pato.

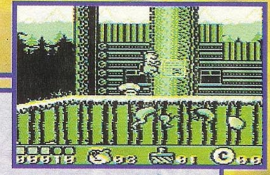


La compañía Empire, de la mano de GameTek, ha sido la encargada de recrear en nuestra Game Boy las aventuras de Yogi, el oso más famoso de todos los tiempos. Con este simpático protagonista recorreremos los maravillosos parajes del parque de Jellystone.

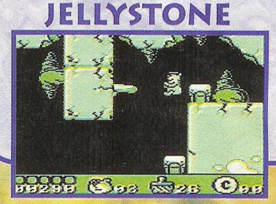
DE PASEO POR JELLYSTONE

Para tal ocasión se ha elegido el clásico sistema de plataformas, que de tantos aprietos ha sacado a más de un programador (sobre todo cuando se les encarga versionar títulos con menos argumento que *La matanza de Texas*). De cualquier forma, este no es el caso de **YOGI BEAR'S GOLD RUSH**, un título para ***Game Boy*** que deja un buen sabor de boca. Su gran mérito es contar con una infinidad de niveles distintos y divertidos, utilizando las mejores técnicas de programación para su desarrollo. El juego consta de un total de seis niveles que, a su vez, se verán divididos en un número indeterminado de subniveles. Ninguna de estas fases cuenta con enemigos finales ya que, tras completarlos, accederemos a una fase cuyo desarrollo se establece en la caja fuerte de Jake (el malo de la película), donde deberemos recuperar doce lingotes de oro logrados tras recolectar 25 monedas. Una nota destacable del juego es el *intento* de scroll parallax observado en el primer nivel que, sin ser una maravilla técnica (no supera ni de lejos el de SPEEDY GONZALES), resulta bastante curioso. A este acierto debemos restarle las pobres animaciones de nuestro protagonista Yogi, que deambulará por los distintos escenarios con más pena que gloria. El aspecto sonoro tampoco ha sido exprimido lo que cabría esperar, ya que la pegadiza melodía de presentación se repetirá hasta la saciedad en cada uno de los distintos niveles del juego.

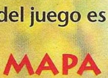
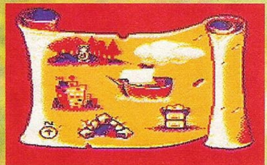
YOGI BEAR'S GOLD RUSH es un título que podrá satisfacer a cualquier usuario de ***Game Boy*** aunque, por el te-

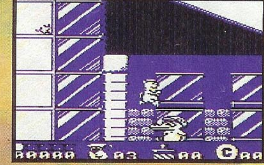



JELLYSTONE



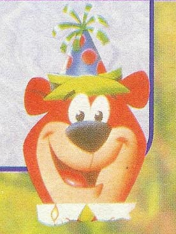

MAPA

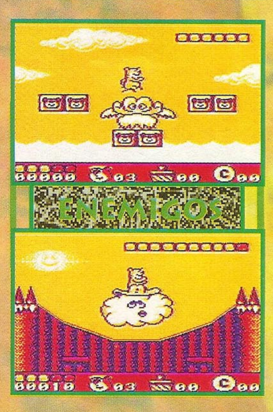





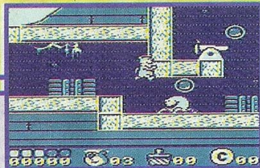
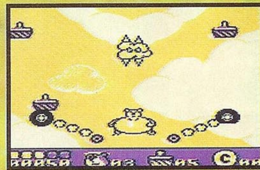



EL CIELO

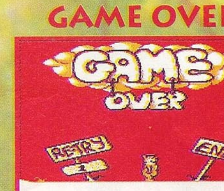







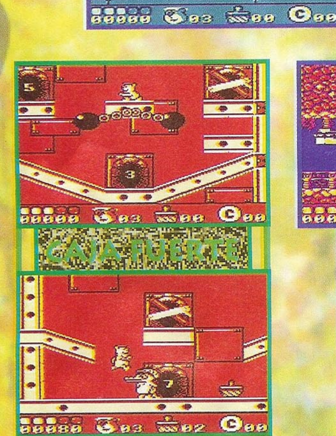





EL BARCO



GAME OVER



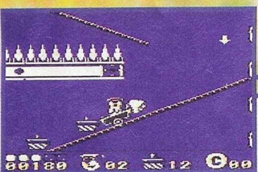


CAJA FUERTE




LA CUEVA






LA CIUDAD

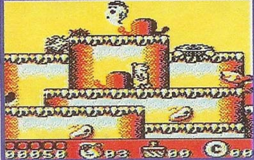
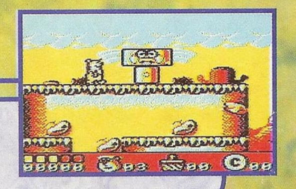



ma que trata y por su sencillez de manejo, agradará especialmente a los más pequeños de la casa.

Sin embargo, es justo reconocer que no estamos ante uno de los mejores lanzamientos que existen para la portátil de Nintendo. Pese a todo, estamos ante un buen título para *Game Boy*.

J.C. MAYERICK



LA ISLA



GAMETEK
EMPIRE
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 20
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



78

▲ Variados y divertidos.

▼ Podían haber programado este juego para Super Game Boy.

MUSICA



76

▲ La melodía de presentación es pegadiza y está bien realizada.

▼ Es la única melodía del juego.

SONIDO FX



76

▲ Son bastante abundantes en todo el cartucho.

▼ Un poco más de empeño en este aspecto.

JUGABILIDAD



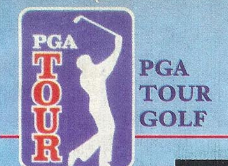
86

▲ Es el aspecto más destacado del juego.

▲ No será nada fácil acabar con este lanzamiento.

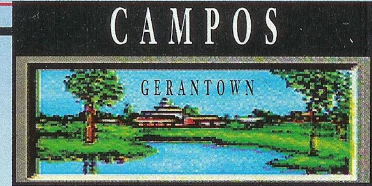
GLOBAL 81

Pese a que no nos encontramos ante uno de los mejores juegos para Game Boy, justo es reconocer que cumple con las expectativas mínimas exigibles a todo cartucho. Un juego largo, divertido y cuidado en todos sus aspectos. Para usuarios sin demasiadas pretensiones.

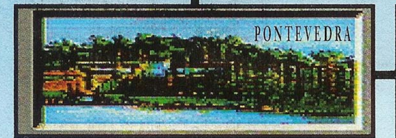


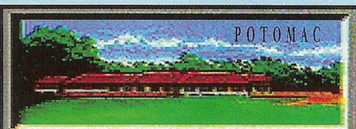
CAMPOS

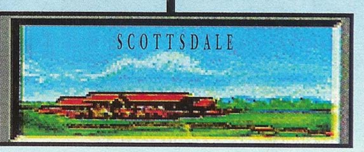








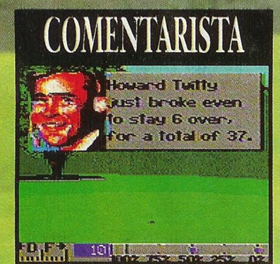


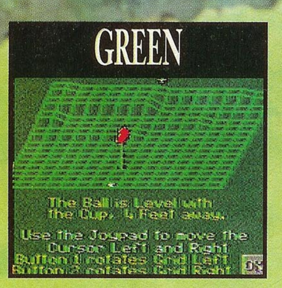


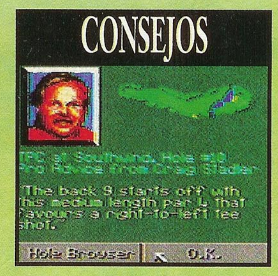
BAJO PAR

Cada cierto tiempo, la compañía norteamericana Electronic Arts lanza al mercado una nueva versión de sus cartuchos deportivos. En esta ocasión, el turno le corresponde a PGA TOUR GOLF II para Game Gear.

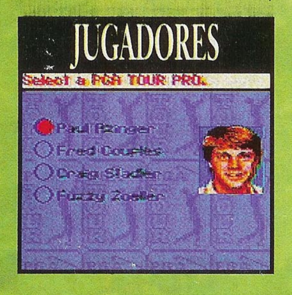
La historia de esta disciplina deportiva en la portátil de la compañía **Sega** dispone sólo de tres títulos. Por tanto, la presencia del golf no puede considerarse demasiado extensa para este sistema.
Sin embargo, estamos ante uno de los géneros clásicos, puesto que dos de estos cartuchos (PUT AND PUTTER y WORLD CLASS LEADER GOLF) ya aparecían entre los títulos promocionales durante el lanzamiento de esta pequeña consola. Posteriormente, **Electronic Arts** convirtió la versión para ***Mega Drive*** de PGA TOUR GOLF, logrando un magnífico programa.
La aparición de esta segunda entrega llega un poco tarde con respecto al juego para los 16 bits. Además, en ***Mega Drive*** ya ha aparecido en el mercado la tercera entrega bajo la denominación de PGA EUROPEAN TOUR. Pese a todo, este nuevo cartucho es una impresionante conversión.
La compañía norteamericana vuelve a demostrar que el golf es uno de los deportes de más fácil adaptación a las consolas portátiles. Este cartucho incluye, además de el modo práctica, dos competiciones diferentes: un torneo completo y un campeonato por dinero. En esta última posibilidad, el jugador que logre el menor número de golpes en cada hoyo recibirá una importante cantidad económica establecida previamente. Los participantes pueden ser controlados manualmente (hasta cuatro jugadores sucesivos) o a través de la máquina, destacando la aparición de diferentes golfistas.
Los seis campos incorporados presentan un gran colorido y una notable variedad en sus escenarios. El sistema de juego es muy sencillo, porque tiene en cuenta los principales aspectos de la práctica de es-





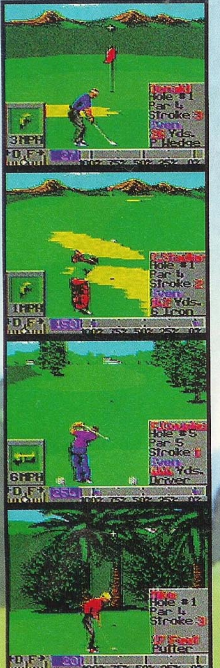


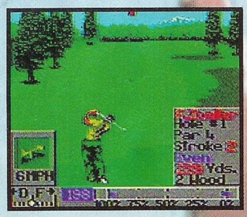




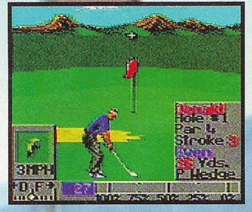
ELECCION PALOS







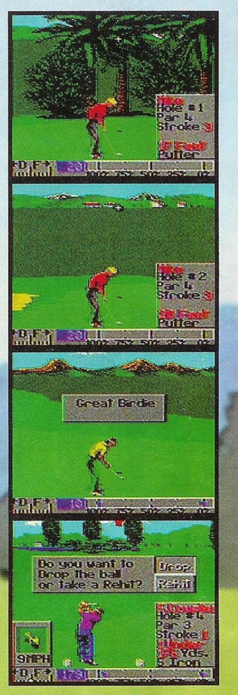
Los jugadores pueden ser controlados manualmente o con la ayuda de la propia máquina.



El sistema de juego resulta bastante sencillo, ya que recoge los aspectos básicos de este deporte.



El aspecto gráfico de este cartucho sobresale por su variedad y por su gran colorido.





TIME WARNER
ELECTRONIC ARTS
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 3 COMPETICIONES
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Impresionante colorido y variedad.

▲ Bien reflejados los movimientos de los golfistas.

MUSICA



▲ Adecuada a la dinámica del propio juego.

▲ Permite incluir música de fondo durante el juego.

SONIDO FX



▲ Adecuados a la naturaleza de este deporte.

▼ Sin embargo, no ofrece demasiada variedad.

JUGABILIDAD



▲ Fácil de controlar desde el principio.

▲ Incluye los principales aspectos prácticos del golf.

GLOBAL

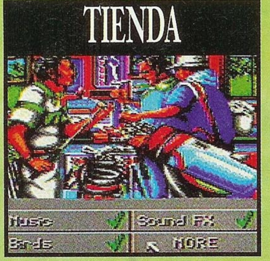
90

Esta nueva versión, realizada por Electronic Arts, consigue reunir todos los alicientes del programa original para Mega Drive. Los cuidados gráficos y una adecuada reproducción de los principales fundamentos del golf constituyen una magnífica tarjeta de presentación para este juego.

PASSWORDS

Please enter the Game Code.

TIENDA



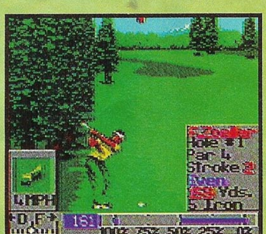
RETO POR DINERO

The Front 9

Hole 1	$3,000
Hole 2	$3,000
Hole 3	$3,000
Hole 4	$3,000
Hole 5	$3,000
Hole 6	$3,000
Hole 7	$6,000
Hole 8	$6,000
Hole 9	$6,000

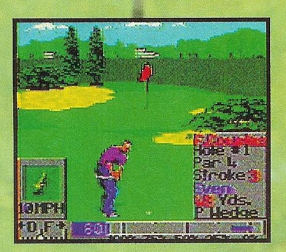
ta disciplina deportiva. También es necesario hacer una mención al gráfico utilizado para reflejar la pendiente al alcanzar el green. De este modo, nuestros golpes de aproximación al hoyo resultarán más certeros. Sin duda, estamos ante el primer simulador golfístico, aunque esperamos con impaciencia el próximo lanzamiento de **Codemasters** en este género.

JAVIER ITURRIOZ

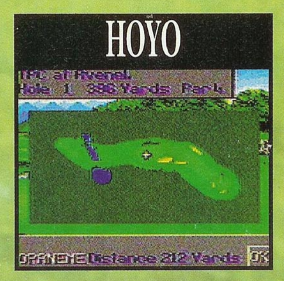


TORNEO

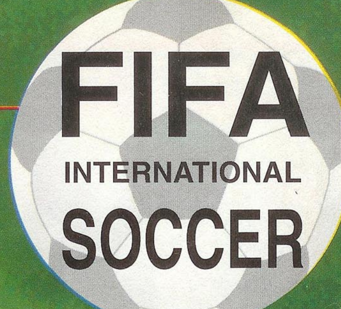
Name	Par	Hole
1. Larry Nelson	-9	16
2. Jim Hallet	-8	8
3. Duffy Waldorf	-6	14
3. Dan Pohl	-6	7
3. Lance T.Broeck	-6	6
4. Andrew Magee	-5	16
4. Lon Hinkle	-5	9
4. Billy Andrade	-5	3
5. Mark Wiebe	-4	13
5. Don Shirey	-4	13
5. Mike Sullivan	-4	12
5. Mark O'Meara	-4	11
5. Jeff Sluman	-4	9

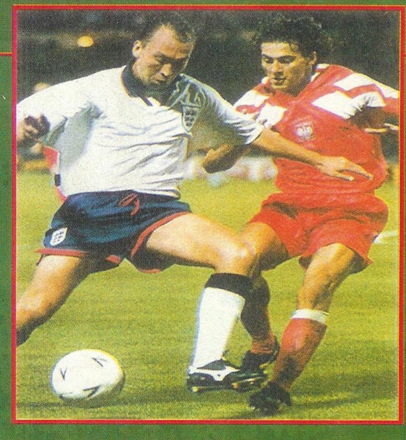


HOYO









Uno de los mejores simuladores de fútbol creado para Mega Drive ha sido convertido por la compañía Tiertex para la portátil de Sega. Este impresionante lanzamiento ha logrado reunir todos los alicientes del original, añadiendo también algunos elementos de FIFA 95 SOCCER.

EL ULTIMO FICHAJE

Hace poco más de un año, FIFA INTERNATIONAL SOCCER para **Mega Drive** sorprendió a todos los aficionados a los videojuegos. Desde entonces, **Electronic Arts** no ha dejado de exprimir uno de sus cartuchos estrella. Además de la versión para **Super Nintendo**, también ha aparecido la entrega para **Mega CD**, y más recientemente el renovado FIFA 95 SOCCER para **Mega Drive**. Para la conversión a **Game Gear** Electronic Arts ha contado con **Tiertex**, un grupo programador con un gran bagaje en adaptaciones para la portátil de **Sega** (ROAD RASH o WORLD CUP USA' 94). El proyecto se presentaba difícil, debido a las características del programa original y a las escasas dimensiones de la pantalla. Sin embargo, el resultado refleja perfectamente la perspectiva isométrica, y conserva casi todas las características del título creado para los 16 bits. El scroll es bastante suave y rápido, aunque en ocasiones se ve superado por la gran velocidad del balón. En cuanto a opciones, es impresionante





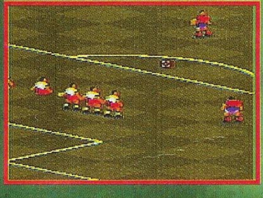


ESTADISTICAS

Game Stats

	SPN	NTH
Tanteo	0	0
Tiros al arco	11	0
Despejes	0	11
Saques	0	0
Faltas	1	0
Minutos		
En defensa	0:06	0:56
En mediocampo	0:58	1:23
En ataque	1:02	0:12

FALTA

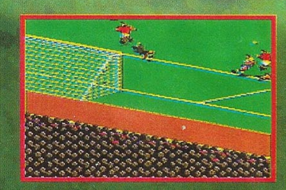


COMPETICIONES

Game Setup

EXHIBICION
TORNEO
ELIMINATORIA
LIGA
RECOBRAR
OPCIONES
IDIOMA:Español





MARCADOR



Después de conseguir un tanto, surgirá un marcador con el resultado del partido.





COBERTURA



Se puede variar el alcance de acción de las distintas líneas del equipo.

ESTRATEGIA



Elige la estrategia más adecuada al estilo de cada uno de los rivales.

FORMACION

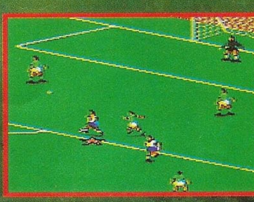


En este juego puedes seleccionar diversas tácticas.

JUGADORES



Los futbolistas recogidos en el cartucho tienen un nombre ficticio.





LIGA

League

Equipo	J	G	P	E	P
Suecia	2	2	0	0	6
Brasil	2	1	0	1	4
EE.UU.	2	1	1	0	3
›EA All Stars	2	1	1	0	3
Inglaterra	2	1	1	0	3
Italia	2	0	0	2	2
Alemania	2	0	1	1	1
Canadá	2	0	2	0	0

Elige a los equipos que compondrán esta interesante competición.

MUNDIAL

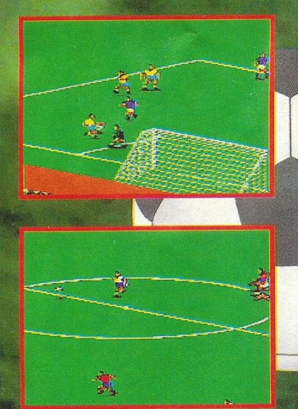
Divisional Groupings

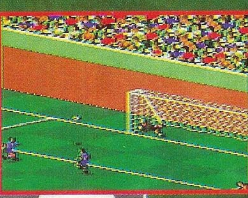
Grupo C	J	G	P	E	P
Bolivia	1	1	0	0	3
›España	1	1	0	0	3
Alemania	1	0	1	0	0
Corea del Sur	1	0	1	0	0

Alem 0-1 Boliv
Esp 2-0 C.del.S.

Disfruta con la emoción de los mejores partidos celebrados en USA'94.

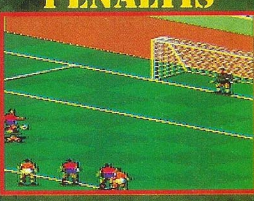




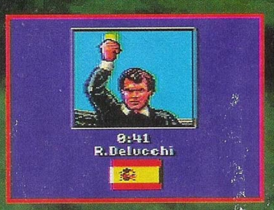




PENALTIS



Esta es una de las novedades más destacadas con respecto a los 16 bits.



observar como en cuatro megas se recogen las diferentes selecciones mundiales, todo tipo de estrategias y tácticas, el Mundial de Estado Unidos y otras dos competiciones. El grupo de programación ha incorporado también penaltis durante los partidos y en las tandas de desempate. Esta superación merece el premio que, a buen seguro, recibirá la versión para *Game Gear*.

JAVIER ITURRIOZ



ELECTRONIC ARTS
TIERTEX
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Impresionante animación de los jugadores.

▼ En ocasiones el balón es más rápido que el scroll.

MUSICA



▼ La música no tiene ninguna melodía.

▼ Es, sin duda, el apartado más negativo del juego.

SONIDO FX



▲ El sonido ambiental resulta excelente.

▼ No existen muchos efectos sonoros.

JUGABILIDAD



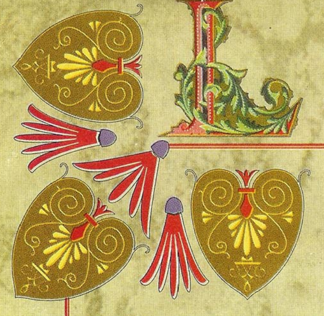
▲ Gran variedad de opciones y de competiciones.

▲ Buena adaptación de los botones al juego.

GLOBAL

91

Una conversión digna del maravilloso FIFA INTERNATIONAL SOCCER no resulta una tarea sencilla. Sin embargo, el grupo programador Tiertex ha logrado añadir nuevos alicientes a un magnífico cartucho, que se convertirá en uno de los grandes triunfadores de la presente temporada.

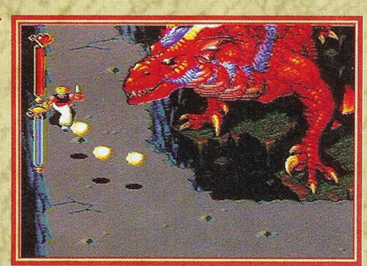




Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, en las lejanas tierras de Oasis, El Divino creo un brazalete de oro que entrego al hechicero sarraceno, para que controlara en paz a todo el reino. Esta joya controlaba los espíritus del agua, el fuego, la tierra y la sombra.





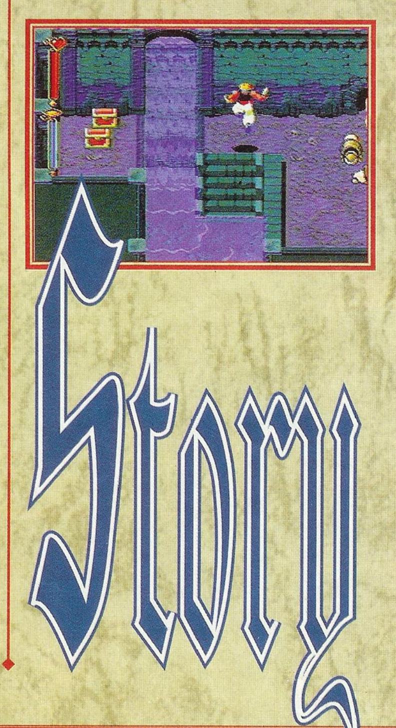


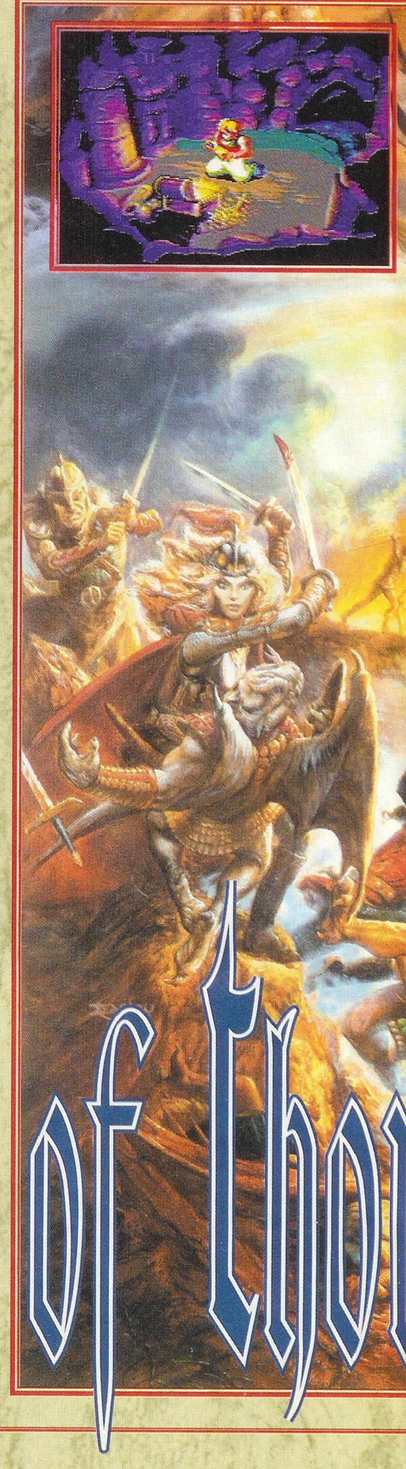
El Brujo de Al-Hima pidió ayuda al demonio Agito, y éste creó el brazalete de plata con el que el brujo podía invocar a las fuerzas del mal. La batalla fue larga y dura y, tras doscientos años de guerras entre el bien y el mal, el brujo venció al hechicero, y la maldad se apoderó de aquellas lejanas tierras.

Doscientos años después, un aventurero, llamado Thor, encontró el brazalete de oro junto a un fabuloso tesoro. Los sabios del lugar hablaban de un joven que, con el poder de esta joya, volvería a restablecer la paz en las tierras de Oasis. ¿Será Thor el elegido?

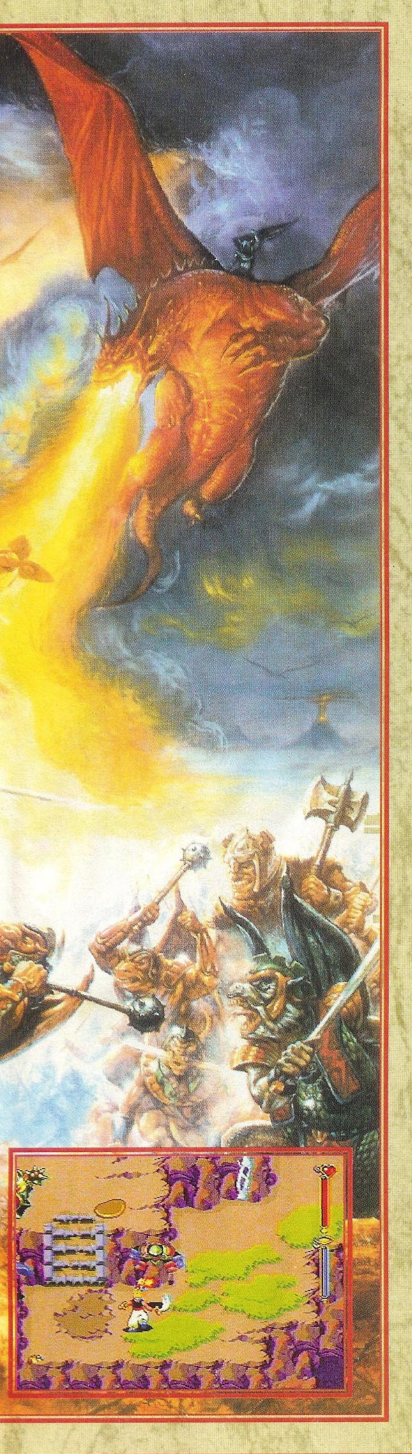
Después del fulgurante SOLEIL, **Sega** nos brinda el primer juego de rol del 95, ambientado en el lejano Oriente. **STORY OF THOR** une las cualidades de una aventura tipo **ZELDA** con toda la acción de un *beat'em up*.

Este título comienza cuando Thor regresa a su tierra natal con el brazalete en su poder. A partir de ese instante, los monstruos de Agito harán



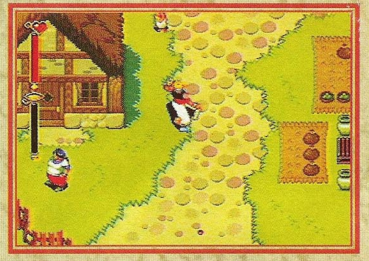






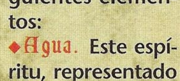








su aparición en las tierras de Oasis. Es el momento en que Thor conoce los poderes de su brazalete.Thor podía controlar los siguientes elementos:



◆**Agua.** Este espíritu, representado por un hada, posee varias formas: el huracán que arrasará a todos los enemigos, y la burbuja para abrir nuevos caminos. este espíritu también puede prestarnos parte de su energía para restablecernos.

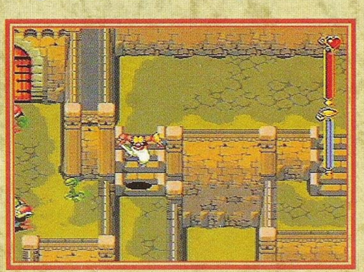
◆**Fuego.** Bastante parecido a un genio. También dispone de varios poderes: el lanzallamas que derrite cualquier bloque de hielo. Además, podrá lanzar fuego en un curioso ataque circular o agredir a los enemigos a puñetazos.

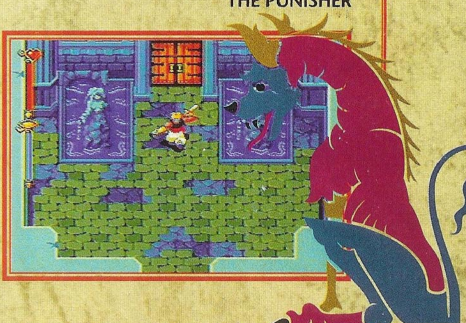
◆**Tierra.** Invoca a una planta carnívora, que devora todo lo que se le pone a mano.

◆**Sombra.** Alarga la sombra de Thor para que pueda llegar a lugares que, de otra forma. resultarían totalmente inaccesibles. También duplica la figura de este personaje para confundir a los enemigos. Después de encontrar a estos espíritus, podremos invocarlos dirigiendo nuestra magia contra el elemento en cuestión. El mes que viene desvelaremos todos los secretos de este fascinante juego.



THE PUNISHER





DRAGON STRIKE

Como viene siendo habitual en esta sección, un mes más analizamos un apasionante juego de rol, que es adecuado para los enamorados de este género. DRAGON STRIKE es un título ideal para empezar a descubrir lo que este apasionante mundo puede brindar fuera de la pantalla de un televisor. Por fin, ha llegado la hora de la diversión.



Un reino mágico, antaño alegre y en paz, vive ahora bajo la sombra del destino, atrapado en una noche sin final. En este reino viven cuatro héroes: un guerrero, un mago, un ladrón y un elfo. Juntos deben enfrentarse a la mayor hazaña jamás descrita: derrotar al mortífero mago que ha provocado la maldición de la oscuridad.

Nuestros protagonistas residen en un antiguo reino lleno de magia. Este lugar vivía plácidamente, pero ahora la oscuridad ha descendido sobre él. Los bosques están poblados por terribles criaturas. Un mago llamado Teraptus, con el corazón corrupto por el mal, ha desencadenado una terrible maldición. Los héroes saben que no pueden enfrentarse solos al pérfido hechicero. Por esto, han juntado sus fuerzas y han acordado un pacto: luchar contra todas las manifestaciones del mal allí donde aparezcan, defender a los necesitados y protegerse unos a otros en beneficio de su monarca. Un hombre les prestará ayuda y financiará sus misiones mientras pueda.



TSR es, sin duda, una de las compañías pioneras y líderes en el mercado de los *RPG*, tras su exitosa serie DUNGEONS AND DRAGONS. Esta compañía nos brinda **DRAGON STRIKE**, un juego de rol temático, ideal para los novatos.

El título se presenta con las cartas del juego, veinticinco figuras, las hojas de personajes, el reglamento, dieciséis aventuras y sus respectivos mapas. Además se incluye un interesante vídeo, que escenifica las aventuras de los protagonistas de este *RPG*, al tiempo que muestra cómo jugar a **DRAGON STRIKE**. La mayoría de los decorados que figuran en esta aventura están diseñados por ordenador.

Algunos de los enemigos de este lanzamiento utilizan, también, diversas técnicas de animación similares a las incorporadas en películas tan increíbles como *El Señor de los Anillos*.



SI TENEIS CUALQUIER PREGUNTA SOBRE LOS RPG, NO DUDEIS EN ENVIAR VUESTAS CARTAS

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SU • JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUE •

SUPER JUEGOS

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.360 ptas. (lo que supone ahorrarte 840 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos••••••• Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo. ¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

SUSCRIBETE

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN LOS TELEFONOS: (91) 5863179 - 4313833
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.360 ptas.**

Nombre y apellidos:
Dirección: C. P.:
Teléfono: Población:
Provincia: Edad:
Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta..
Nombre del titular si es distinto...
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)
❑ Giro Postal Nº........................... De Fecha..................
Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 275 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados
N.os ....

Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población: Provincia:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta Visa nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta...............................
Nombre del titular si es distinto.................................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
❑ Giro Postal Nº......................... De Fecha.................
Fecha y firma:

USCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS •

Las Navidades se nos han quedado perdidas en el tiempo, y lo único que nos consuela es que ya falta menos para Semana Santa. Aunque todos han comprado ya el cartucho o la consola que deseaba, bien está que os vayáis preparando para vuestras futuras inversiones. Escribid a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

En muchas de las cartas que me están llegando, estoy percibiendo una creciente preocupación por el futuro de las consolas de 16 bits. Visto el estado actual de las máquinas de ocho bits, muchos temen que sus consolas queden pronto desfasadas y que ocupen su lugar de supremacia los nuevos sistemas.
No tenéis nada que temer, vuestras consolas reinan y reinarán durante mucho tiempo en el Universo de los videojuegos. Es lógico que las compañías apuesten por ellas, pero también tened en cuenta que esta publicidad tiene mucho que ver con la imagen de marca que cada empresa quiere transmitir. En resumen, tranquilidad. Si yo no tuviera ninguna consola, me compraría una de 16 bits antes que otra superior.

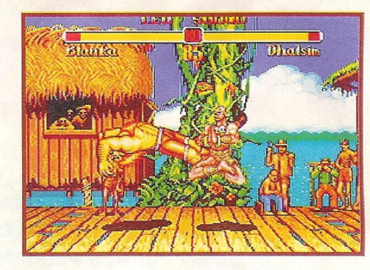


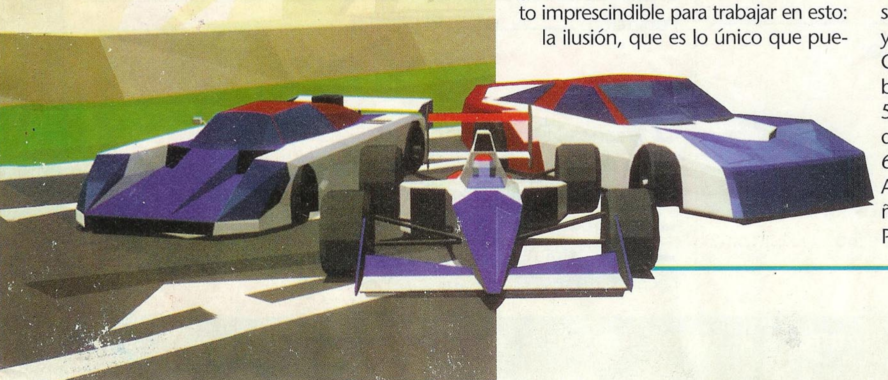
AQUELLOS TIEMPOS

Después de una larga parrafada...). Tengo unas cuantas preguntas que jamás he visto contestada en ninguna revista.
*1) ¿Cuáles fueron los motivos por el que dejasteis Hobby Consolas y os pasastéis a **SUPER JUEGOS**?, ¿quién era ese Patax?*
*2) ¿Merece la pena comprarse **MD32X**? Desde luego, yo no me voy a gastar cien mil pesetas en una consola por muy buena que sea.*
*3)¿Cuándo se inaugurará y en qué consistirá el parque temático de **Sega?***
4) ¿Es cierto lo de un futuro STREET FIGHTER III con 27 personajes?
5) ¿Con el VIRTUA RACING ha llegado el final del SVP?
6) ¿El Larguero o Súper García?
P.D: ¿Puedo volver a escribirte?

Miguel Angel «amiguete» Martín, Salamanca.

Para empezar, te agradecemos tu extensa misiva que nos ha emocionado de verdad.
1) En primer lugar, y lógicamente, económicos. En segundo lugar, muchos nos creímos que el proyecto Hobby Consolas estaba ya agotado (como se está demostrando). Personalmente, decidí venirme porque prefería trabajar con auténticos amigos de los que pueda aprender, como The Elf o Némesis, antes que con gente que, aunque aprecio (lo digo de verdad), les faltaba un elemento imprescindible para trabajar en esto: la ilusión, que es lo único que puede suplir a la ignorancia. Patax es un programador que entró en Hobby Consolas conmigo, allá por el año 92.
2) Si no te puedes gastar ese dinero, cómprate la ***MD32X***.
3) Aún es un proyecto. Imagínate un parque de atracciones, pero de videojuegos. Un sueño.
4) Prefiero hablar de hechos, no de rumores infundados (por eso, hasta que no se confirme para mí, no existe un proyecto de CD para ***Super Nintendo***). Cuando lo confirme plenamente, lo publicaré.
5) No, **Sega** ha anunciado más juegos que incorporarán dicho chip.
6) El Larguero, y a ser posible con Juan Antonio Alcalá en el micrófono (compañero de Facultad de Periodismo).
P.D: Escribe siempre que quieras.





EL TERMOMETRO

CALIENTE:

■ RIDGE RACER de la consola Sony PSX, que es alucinante.
■ NEC FX, un sistema del que pronto os hablaremos.

TEMPLADO:

■ La segunda oleada de lanzamientos para MD 32X.
■ La carrera hacia Europa de las nuevas consolas.

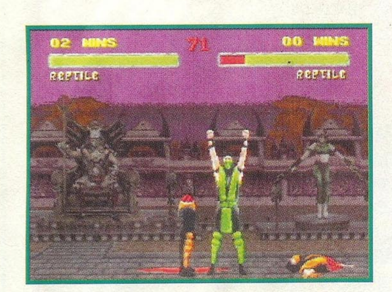
FRIO:

■ La disminución de lanzamientos previstos.

CABALLEROS

*Hola amigos de **SUPER JUEGOS**, vuestra revista me parece genial, y menudo palo le habéis dado a las demás publicaciones del sector. Sois fantásticos, pero no me enrollo más:*
1) ¿Creéis que a los que le gusta el STREET FIGHTER 2 le agradará también el MORTAL KOMBAT 2?
2) ¿Por qué no sacan un juego de lucha de los CABALLEROS DEL ZODIACO?
3) ¿Qué nota darías a SUPER CASTLEVANIA 4?
*4) ¿Va a sacar **Taito** TOP RANKING STARS o RAINBOW ISLANDS para **SNES**?*
5) ¿Qué tal es THE MAGICAL QUEST?

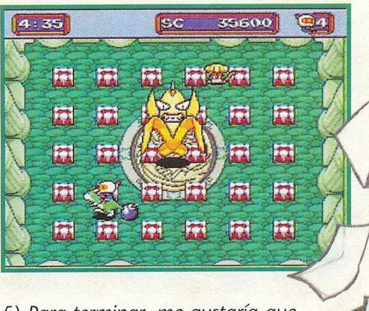
Rubén González Méndez, León



Yo soy uno de ellos. La posesión de uno de estos títulos no implica que tengas preferencias por alguno de los dos.
2) Hay una aventura para **NES** con LOS CABALLEROS de protagonistas. Para otras consolas, no hay nada.
3) Sigue siendo uno de mis favoritos. Mi nota sería un 93.
4) De momento no me han llegado noticias de nada.
5) Un cartucho fantástico, aunque un poco corto de fases. Fue mi preferido durante un tiempo.

¿COMO SE HACEN?

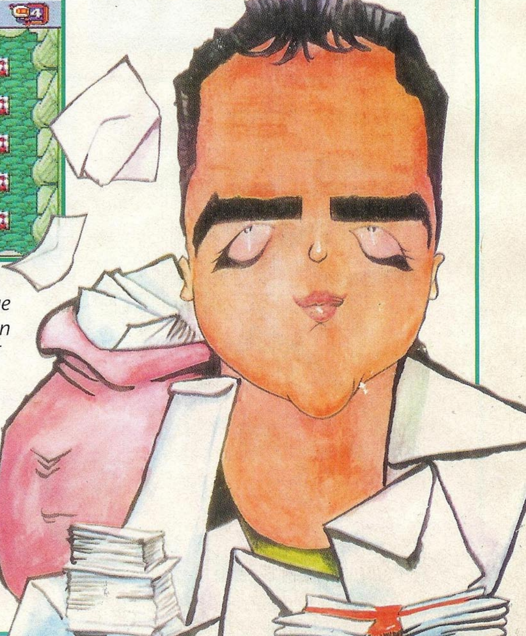
*Como estás The Scope, me llamo David y tengo una **Mega Drive**. Me gusta grabar en vídeo mis propias películas, y dadas las capacidades gráficas de mi consola me agradaría hacerte las siguientes preguntas:*
1) ¿Existe algún cartucho de dibujo para esta consola?
2) ¿Se pueden hacer animaciones en 3D ó en 2D?
3) ¿Cómo se puede hacer un usuario su propio videojuego?, ¿cómo lo realizan los profesionales?
4) ¿Harán algún día versiones de videojuegos antiguos y tan impresionantes como HIGHWAY ENCOUNTER, BARBARIAN o SKOOL DAZE?



5) Para terminar, me gustaría que recordarais los siguientes títulos en vyestra sección de retroviews: ART STUDIO, SKOOL DAZE y COBRA'S ART.

David González, Zafra (Badajoz)

Trataré de serte útil:
1) ART ALIVE, pero dada su calidad cómprate unos plastidecor.
2) Con una consola **Mega Drive** solamente, no. Para conseguir tu objetivo, resulta imprescindible ejecutar las animaciones por vía **PC**, y posteriormente convertirlas.
3) En este número hemos preparado un reportaje sobre este tema.
4) Por desgracia, no.
5) Mi compañero, y sin embargo amigo, Mayerick me ha dicho que el único que tiene posibilidades de salir en la sección es SKOOL DAZE.



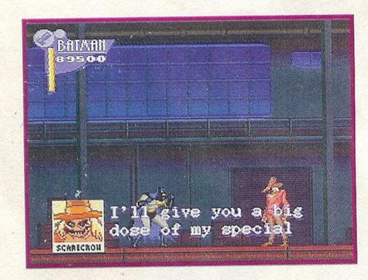
WARPOZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanzas.



En BATMAN & ROBIN para ***Super Nintendo*** *me preguntan por un acertijo que no sé descifrar. Las iniciales de la respuesta son H.B. ¿Me puedes ayudar? Estoy desesperado.*

Ricardo «Cocoliso» Virginiez , Bilbao.

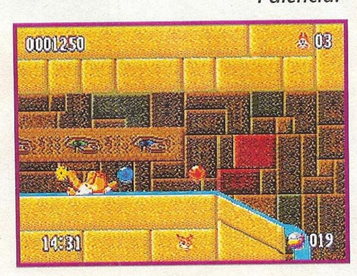


No me extrañan tus problemas. Yo estuve por lo menos un minuto pensando en la cuestión. La respuesta no es otra que Human Brain. Menuda tontería española, ¿verdad?



¿Sabes algún secreto de BUBSY 2 para ***Mega Drive****?*

Chema Pastor & Miriam de Cabras, Palencia.



Aquí tienes unas combinaciones que deberás realizar en la pantalla del título. Sólo funcionarán si después de hacerlas, escuchas un sonido.
Gravedad: ARRIBA, C, C, C, ABAJO.



Niveles: ARRIBA, A, A, A, ABAJO.
Inmunidad: C, A, B, C, ARRIBA, ABAJO.

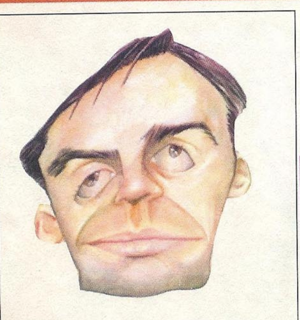


Tengo el juego CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION. Reconozco que me ha gustado bastante, pero su desarrollo se me ha hecho un poco corto. ¿Hay alguna fase oculta?

Antonia Isabel Escribano, Cuenca.

Fase oculta no, pero si haces lo siguiente conseguirás incrementar el nivel de dificultad. Escucha los sonidos 05 y 073. Posteriormente, acude a la pantalla del título y pulsa dos veces ARRIBA, dos veces ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A, START. Si escuchas un sonido, es que el truco ha funcionado perfectamente.

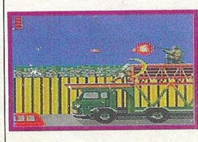


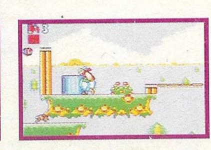




GAME GEAR
SHINOBI

MASTER SYSTEM
ASTERIX





NES
STAR TROPICS

GAME BOY
MONSTER MAX







COMO CAIDOS DEL CIELO



GANA CINCO JUEGOS CDi

Super juegos y Philips quieren celebrar el nuevo año realizando un concurso, en el que se regalarán cuatro lotes de estos estupendos cinco juegos para el soporte Philips CDi 450.

Si quieres conseguir uno de estos premios, sólo tienes que rellenar el cupón con tus datos (no se admitirán fotocopias) junto con un papel, en el que deberás elegir cuatro juegos de CDi (no pueden ser estos cinco) que se hayan sacado en Superjuegos y sus respectivas notas. Envíalos antes del 28 de Febrero a : Revista Superjuegos,

C/ O'donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Juegos Philips".

NOMBRE:

APELLIDOS:

DOMICILIO:

POBLACION:

PROVINCIA:

C.P.:

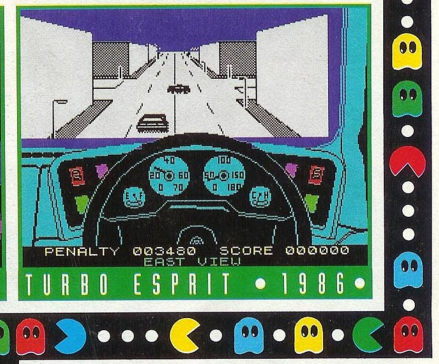
TEL.:

PHILIPS **PHILIPS** **PHILIPS**



COMBAT LINX • 1984 •

THANATOS • 1987 •



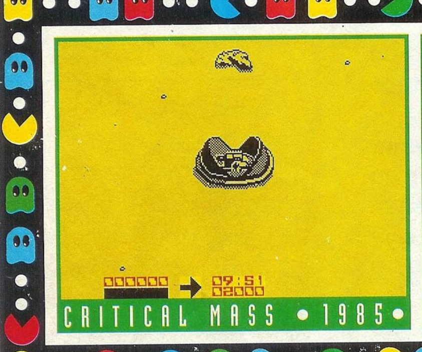
TURBO ESPRIT • 1986 •

FLOR DE UN DIA

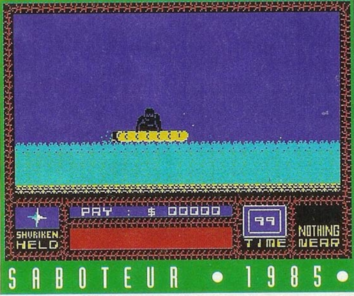
Los hermanos Richardson, unos inquietos jóvenes británicos, fueron los principales responsables del efímero éxito de la compañía Durell durante la década de los ochenta. Todos sus lanzamientos se cuentan por éxitos.

La historia de los videojuegos está plagada de efímeros éxitos, fruto de simples momentos de inspiración. Así se podría catalogar a la desaparecida **Durell**, una compañía que comenzó a saborear las mieles de la fama en 1.985, cuando su CRITICAL MASS era reconocido como uno de os mejores títulos del año. Poco antes, SCU-A DIVE (1.983) y COMBAT LYNX (1.984) no onsiguieron calar en el corazón de los usuaios, pese a que este último título contara con na calidad técnica realmente soprendente, que aún hoy nos resultaría imposible realizar con un ordenador tan limitado. En 1.985 **Durell** da el salto definitivo al editar un título como SABOTEUR, juego bueno donde los haya, cuya principal virtud se encontraba en la perfecta ambientación que creaba y en las extraordinarias dimensiones del personaje protagonista. Su segunda parte, en 1.988, no cumplió con las expectativas, pese a contar con un mapeado impresionante. Pero antes de este SABOTEUR II nos encontramos con THANATOS (1.987), una obra maestra de la programación cuyo personaje protagonista, un inmenso dragón, hizo las delicias de todos los que pensaban que en ***Spectrum*** jamás se podría llegar a programar algo semejante. Por último mencionar dos títulos, SIGMA 7 y FAT WORM, que jamás alcanzaron un éxito reseñable. Este último contaba con una vista cenital, en la que todo se movía en perspectiva. Pero, no consiguieron el reconocimiento.

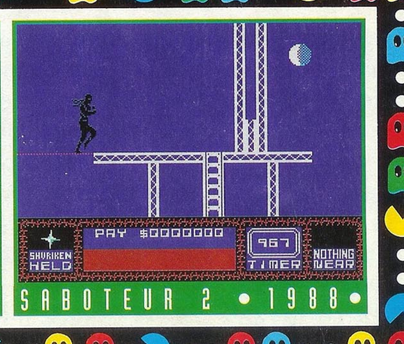
J.C. MAYERICK



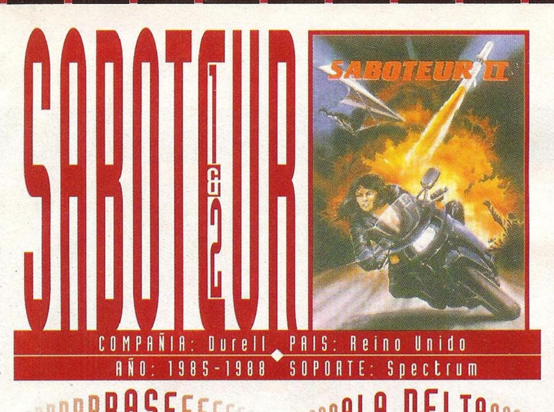
CRITICAL MASS • 1985 •



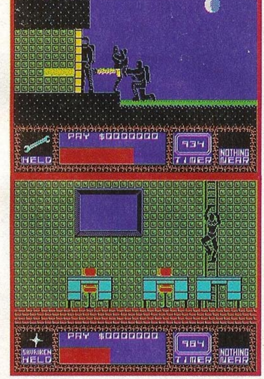
SABOTEUR • 1985 •



SABOTEUR 2 • 1988 •



1 La obra maestra de **Durell** no es otra que este **SABOTEUR.** Su impecable presentación, sus magníficos gráficos y el impresionante tamaño de los sprites lograban crear una ambientación muy nbuena. La misión de nuestro saboteador no era otra que la de recuperar un valioso disco magnético, activar la bomba para que la base enemiga explotara y, por último, escapar en helicóptero del enclave en cuestión. El juego disponía de nueve misiones distintas, que variaban en la localización de los objetos y en el tiempo que teníamos para realizar la misión. Una obra maestra que, aún hoy, me divierte como el primer día.

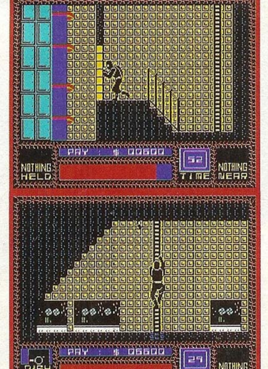


BASE

En el centro neurálgico de la base enemiga se encontraba, normalmente, el disco que debíamos recuperar, aunque su localización podía variar dependiendo del nivel que hubiésemos seleccionado. Los guardias y los perros suponían, en este punto, el principal obstáculo a la hora de llevar a cabo nuestra misión.

ALA DELTA

El personaje protagonista, una hábil mujer, llegaba al escenario de la misión por medio de un ala Delta. El jugador podía controlar el momento exacto en que ésta debía saltar, pudiendo caer en una de las cuatro o cinco pantallas sobre las que el ala delta volaba. Una original manera de comenzar la aventura.



2 De **SABOTEUR 2** tampoco hay mucho que contar, tan sólo decir que fue una mediocre segunda parte en la que se intentó incrementar el tamaño de un mapeado que ya de por sí era bastante grande. Para conseguir este objetivo, se privó al usuario de unos escenarios que en la primera parte habían contribuido, en un cincuenta por ciento, a la magnífica ambientación del juego, lo que no gustó a la gran mayoría de revistas especializadas. Por otro lado, el horrible aspecto de los distintos sprites y sus peores animaciones echaron por tierra un proyecto que podía haber dado mucho más de sí.

El personaje protagonista, que en este caso era una mujer, debía cumplir una misión semejante a la de su predecesor, aunque en esta entrega se había sustituido el helicóptero de final del juego por una potente moto.

El declive de **Durell** estaba a punto de comenzar y, en cierta medida, esta segunda parte del clásico de clásicos, tuvo una gran parte de la culpa.

MENU

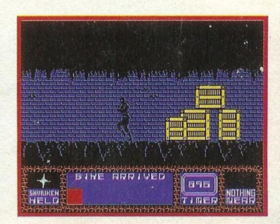
METRO / HELICOPTERO



Con el metro nos podíamos desplazar a mucha más velocidad por los largos subterráneos de la base enemiga.

Este era nuestro objetivo final, el helicóptero en el que debíamos escapar tras realizar la misión encomendada.





Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS



THANATOS



COMPAÑIA: Durell ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1987 ◆ SOPORTE: Spectrum





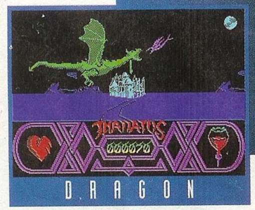
THANATOS constituye, junto a SABOTEUR, el máximo exponente de lo que **Durell** llegó a ser en la década de los ochenta. Tras maravillar al mundo con sus anteriores producciones, le llegó el momento a un juego en el que se podía encontrar uno de los sprites más grandes y mejor animados que jamás se habían programado en ***Spectrum***. Sólo superado por algunos títulos de Don Priestley como POPEYE, FLUNKY o la saga TRAP DOOR. Otro aspecto técnico que impresionó a la prensa especializada fue el magnífico scroll con profundidad que el juego poseía (muy semejante al de lanzamientos actuales como STREET FIGHTER II). En el lado opuesto, el molesto baile de atributos que se producía cuando el dragón se superponía sobre ciertas partes del decorado. Con todo, una auténtica joya de la programación.

CASTILLOS

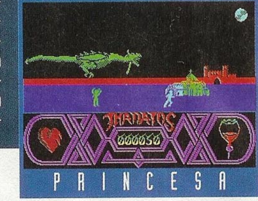


GENTE

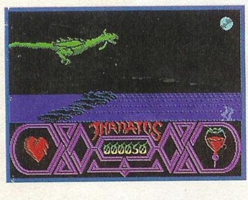
La perfección total se alcanzaba cuando, con nuestro dragón, nos introducíamos por completo en la aventura. A la rutina de tener que chamuscar inmensos portones que daban acceso a los castillos, había que unir la incomodidad de la gente que, ante el temor por este ser monstruso, no tenía reparos en enfrentarse a él con todo tipo de artilugios. Nosotros, por supuesto, podíamos destrozarles con nuestras potentes zarpas. Por otro lado, en cada castillo debíamos rescatar a una especie de princesa que se subía a nuestro lomo cuando caminábamos cerca de ella. Todo esto le daba un toque dinámico al juego, que no se habría conseguido de no haber incorporado dichas posibilida-



DRAGON



PRINCESA





ARAÑAS

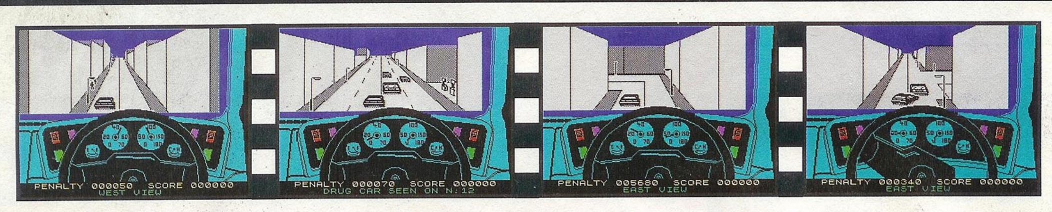




THANATOS es, junto a SABOTEUR, la auténtica obra maestra de Durell. Mención especial para el impresionante tamaño del sprite protagonista.

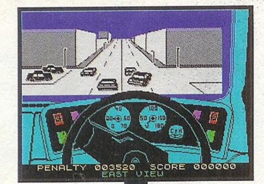
SERPIENTES





TURBO ESPRIT

COMPAÑÍA: Durell · PAÍS: Reino Unido
AÑO: 1986 · SOPORTE: Spectrum

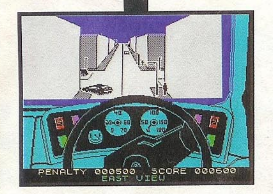


ATASCOS

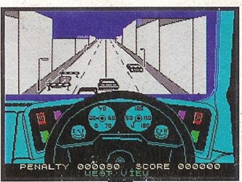
Como prueba de la perfección de este juego, comentar que el programa no dudaba en llenar la pantalla de vehículos que, sorprendentemente, se movían con total independencia, llegando a producir reales atascos como el de la imagen.

GRÁFICOS

La calidad gráfica llegaba hasta cotas sorprendentes, destacando en las animaciones de los escenarios. Estos se movían con total suavidad, representando fielmente desde estrechas calles, hasta impresionantes avenidas con seis carriles.



TURBO ESPRIT es un título que no llegó a conseguir el éxito que se merecía. Pese a ser programado en *Spectrum*, el juego contaba con unas cualidades técnicas soprendentes, dotando a los distintos escenarios de una sensación de movimiento espectacular. En el juego, además de perseguir a los vehículos enemigos, podíamos circular tranquilamente por la ciudad (era lo más divertido), respetando las señales, semáforos y demás elementos de una vía de circulación. Elementos como los peatones que circulan por las aceras (y que de vez en cuando se decidirán a cruzar la calle), dotan de un realismo impresionante a todo el juego. Pocos títulos tan buenos como este **TURBO ESPRIT** han recibido tan poco reconocimiento.

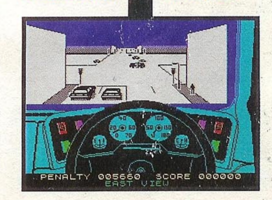


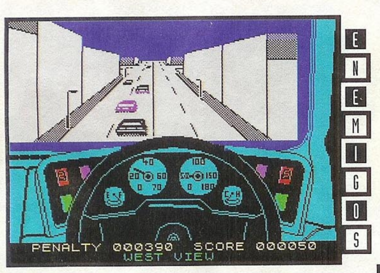
OBRAS

Si circulábamos a gran velocidad, corríamos el riesgo de chocar contra algunas de las muchas obras que se llevaban a cabo en la ciudad. Un detalle simpático para un juego que parecía imposible que hubiese sido programado en sólo 48 horas.

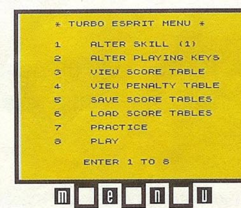
SEÑALES

Peatones, pasos de cebra, cruces regulados por semáforos, obras, gasolineras, intermitentes en los demás vehículos y un gran número de detalles dotaban al juego de mucho realismo. Una auténtica maravilla que pocos pudieron disfrutar.

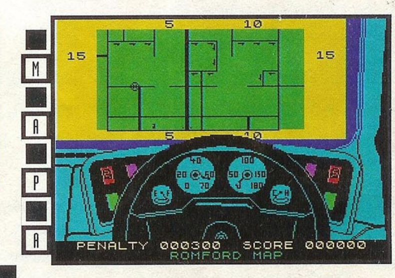




ENEMIGOS

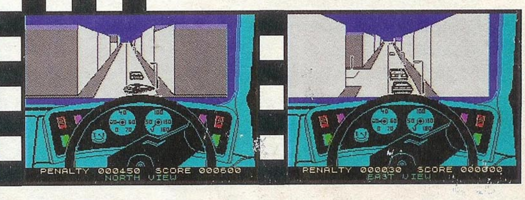


MENU



MAPA





La mejor consola de la década

La nueva generación de consolas está despuntando en el reino del videojuego. Las conclusiones que podemos extraer de la primera oleada es el gran salto cuántico entre los 16 y los 32 bits. Más que de una evolución, podemos hablar de una revolución a gran escala. El ejemplo más claro de esta novedosa teoría es el nuevo sistema Sony PlayStation. Esta consola viene dispuesta a arrasar en el didícil panorama lúdico. Las expectativas para el usuario no pueden ser más halagüeñas.

El pasado 3 de Diciembre las tiendas de Akihabara en Tokio volvieron a presenciar las multitudinarias colas de miles y miles de personas, que esperaban impacientes adquirir la *PlayStation*. Este fenómeno multitudinario en honor a la máquina de **Sony**, cien mil consolas vendidas en un día, sólo puede compararse a los lanzamientos de consolas tan emblemáticas en Japón como *PC Engine, Super Famicom,* más recientemente *Sega Saturn* o algún que otro cartucho como DRAGON QUEST V o FINAL FANTASY VI. Sin embargo, **Sony** esperaba que este fenómeno de masas hubiese congregado a más público todavía, sobre todo teniendo en cuenta que su máquina era mucho mejor que la de **Sega** y que su precio final era más bajo que el de su gran rival. El culpable de todo esto había sido VIRTUA FIGHTER.

La experiencia de jugar con los primeros títulos de *PlayStation* ha sido impactante y, personalmente, no recuerdo nada igual desde mi primer contacto con *Super Famicom* hace cuatro años. Nos encontramos ante el lanzamiento de hardware más importante de la década, y solo podría ser eclipsado por **Nintendo** y su *Ultra 64*. Pero antes de sacar nuevas conclusiones, permitidme una vez más contaros algo más sobre la máquina soñada y su ajetreado devenir en la lista de lanzamientos de **Sony.** Habría que remontarse al comienzo de la pasada década para establecer contacto con las primeras máquinas lúdicas de **Sony**, la serie *Hit Bit* del estándar MSX. El discreto éxito de este formato no sació el ímpetu de **Sony** por hacerse un hueco en un mercado dominado por **Nintendo** y su *Famicom Family*. Pero en 1.988 **Nintendo** y **Sony** firmaron un acuerdo para desarrollar una unidad de *CD ROM* para la en-



PLAYMENU



Si no hemos introducido ningún ***CD*** en nuestra ***PlayStation***, este menú nos permitirá elegir entre el CD Player y el menú para copiar o borrar datos de las Memory Cards, o intercambiar diversa información entre ellas.

PLAYSCREEN

Antes de comenzar a jugar, seremos agraciados con un estupendo despliegue sonoro y el bello logo de **Sony Computer Entertainment**. Un buen comienzo para demostrar las maravillosas características de la gran consola.



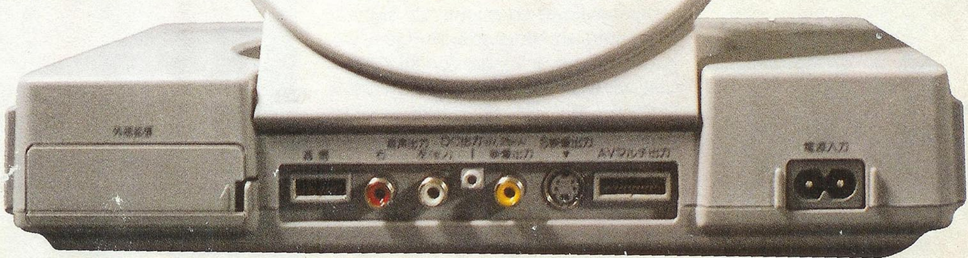
PLAYCARDS



Si hemos introducido alguna *Memory Card* en ***PlayStation***, desde esta opción podremos gestionar la memoria de la misma. Cada *Memory Card* puede almacenar 128 K, datos de hasta 15 juegos, y su velocidad es de 10K por segundo.

tonces inédita ***Super Famicom***. La tecnología utilizada en esta unidad sería el estándar ***CD-ROM/XA***, una ampliación del soporte habitual que permite comprimir audio, vídeo y datos, volcándolos en RAM de una forma simultánea. Mientras, **Sony** continuaba desarrollando por su cuenta una máquina compatible con ***Super Famicom*** (cartucho y compacto), que recibiría el nombre de ***Super Disc***. El proyecto ***PlayStation*** había nacido y la polémica entre **Nintendo** y **Sony** también. No olvidéis que **Sony** desarrolló el chip de sonido de nuestra ***SNES***, y se quedó con todos los derechos de programación del mismo, obligando a **Nintendo** a pagar altas cifras por acceder a esta información. Un mes antes de la celebración del CES de Chicago, **Nintendo** acudió al cuartel general de **Philips** en Eindhoven para firmar un acuerdo con la compañía holandesa, que le permitiera desarrollar una unidad ***CD*** para ***Super Nintendo*** y crear un formato compatible entre ***CDi*** y ***Super NES***. **Sony** no supo esto hasta el segundo día de la feria y montó en cólera. Una reacción que ha obtenido su fruto cuatro años después. **Sony** siguió desarrollando su ***PlayStation*** y a finales de 1.992 **Sony**, **Philips** y **Nintendo** firmaron un acuerdo que permitiría a ***PlayStation*** utilizar juegos de ***SNES CD-ROM***, aunque todos los derechos irían a parar a **Nintendo**. Este primer prototipo nunca llegó al estado final de desarrollo.

Como habréis supuesto, **Sony** nunca se rinde y a finales de .1993 anunció el proyecto de una nueva máquina llamada ***PS-X*** o ***PlayStation X***, que echaría por tierra las pretensiones multimedia de máquinas como **3DO** y **Philips**. Así nació **SCE** (**Sony Computer Entertainment**), gracias a una *joint venture* entre **Sony Corporation y Sony Music**, reclutando a más de 250 personas para el proyecto ***PlayStation***, más de la mitad eran ingenieros de hardware y software. **Sony** aprendió de errores pasados, cometidos por **3DO** y **Atari**, y le dio especial importancia al apartado



CARACTERISTICAS TECNICAS

CPU:

R3000A RISC 32 BITS
VELOCIDAD CPU: 33MHZ
30 millones de instrucciones por segundo
VELOCIDAD TRANSFERENCIA DEL BUS: 132 Mbits por segundo

MEMORIA:

RAM PRINCIPAL: 16 Mbits
VRAM: 8 Mbits
RAM SONIDO: 4 Mbits
BUFFER CD ROM: 256K
ROM: 4 Mbits
MEMORY CARDS: 2x128K de SRAM

3D GEOMETRIC ENGINE:

66 millones de instrucciones por segundo
1.500.000 polígonos por segundo
500.000 polígonos con Texture Mapping y/o Gouraud Shading por segundo

DATA ENGINE:

80 millones de instrucciones/segundo
COMPATIBILIDAD: JPEG, MPEG1 y ficheros H.261

GRAFICOS:

PALETA DE COLORES: 16.7 millones (24 bits)
RESOLUCION: 256x224 y 640x480

SPRITES: 4000 sprites de 8x8 con scaling y rotación individuales simultáneos.
360.000 polígonos por segundo y varios planos de scroll simultáneos.

SONIDO:

ADPCM
CANALES DE SONIDO: 24
FRECUENCIA DE SAMPLEO: 44.1 KHz

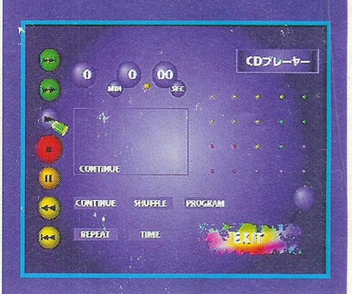


del soporte y la relación con los distintos *third parties*.
Desde el inicio del proyecto más de 250 compañías firmaron acuerdos con Sony, y 700 equipos de desarrollo fueron enviados a sus destinos. Las demostraciones del potencial tecnolúdico de ***PlayStation*** cumplieron su cometido y compañías como **Konami, Namco** o **Capcom** se lanzaron de cabeza hacia el nuevo sistema. La gran ventaja de estar arropado por compañías con dilatada experiencia en el terreno de las coin-op permite a ***Playstation*** obtener una rica herencia de los salones recreativos. Y no hay que olvidar que **Sony** pone a disposición de estas compañías la posibilidad de realizar máquinas con la placa recreativa ***PlayStation.*** La única asignatura pendiente de **SCE** es crear un división de juegos interna, con la suficiente entidad como para imitar al **Sonic Team** de **Sega** o las maravillosas creaciones de Sigheru Miyamoto en **Nintendo.** Aunque después de observar y jugar con RIDGE RACER, MOTOR TOON GP, GOKUJYO PARODIUS y TOH SHIN DEN esta sospecha queda totalmente descartada. ***PlayStation*** no podía haber comenzado mejor su andadura por el reino del videojuego. En estos momento hay más de veinte títulos en las tiendas japonesas, todos ellos superiores en calidad a lo visto en cualquier consola incluida ***Saturn***, y encabezados por cuatro nombres propios: RIDGE RACER, TOH SHIN DEN, GOKUJYO PARODIUS y MOTOR TOON GP.
Sega comenzó muy bien la batalla, ayudado por el gran guerrero VIRTUA FIGHTER, pero está dejando desprovistos de grandes lanzamientos a sus usuarios, hecho que está realizando Sony a la per-

PLAY LOGO

PlayStation
Licensed by
Sony Computer Entertainment Inc.
SCEI

PLAY CD





EXPECTATIVAS



La masiva presentación en Londres de la *PlayStation* -19 de Enero para los aficionados a las efemérides- no disipó las dudas de su precio final, ni de la fecha de lanzamiento. De todas formas, el rumor era insistente. Puede aparecer en Europa antes del verano y, en todo caso, durante el próximo ECTS de Londres. En Abril, se producirá el anuncio de la cuenta atrás. Un detalle importante es el ánimo de traducir textos y voces al castellano, aunque económicamente resulte gravoso. La plana mayor de la compañía, encabezada por Chris Deering, Teruhisa Takunaka Olaf Olaffson y Ken Kutaragi -el responsable de su creación- ofrecieron detalles técnicos de las consolas y expresaron su decisión unánime de apoyar a los licenciatarios. En cuanto a nuevas prestaciones al margen de los videojuegos, afirmaron: "**Sony Corporation** es una firma líder en todo el mundo, muy superior en volumen de negocio a las compañías **Sega** y **Nintendo**".

PERIFERICOS

Además de las excelentemente diseñadas *Memory Cards*, ***PlayStation*** cuenta entre su lista de periféricos con un ratón, un cable *Link-up* para apasionantes partidas simultáneas con varias ***PlayStation***, hasta ocho,y tres pads: el *Negcon* de **Namco** y los creados por **Sunsoft** y **Ascii**, que aparecerán antes de Primavera. Para los amantes del *Pixel Perfect*, también aparecerá un cable *RGB* de conexión directa.

fección. La fiebre ***PlayStation*** se ha desatado en Japón, y ya son seis las revistas que se ocupan de esta excelente pieza de hardware: Denpa PlayStation, PlayStation Magazine, PlayStation Tsushin, Hyper PlayStation, The PlayStation y PlayStation Magazine Monthly. No está mal, ¿verdad?

Después de la gran acogida de los dos primeros meses, las previsiones de **SCE** son realmente ambiciosas y se pretenden situar en los hogares japoneses un millón de máquinas entre Diciembre del 94 y Junio del 95, alcanzando los tres millones de unidades para final de año.

La fecha prometida para el lanzamiento de esta consola en Estados Unidos y Europa sigue fijada en Septiembre de este mismo año. Sin embargo, es más que posible que podamos disfrutar con esta pequeña maravilla, 270x180x60 cms, mucho antes de lo previsto. Pasad la página y comprenderéis un poquito más de lo que estoy hablando.

THE ELF

JUEGOS DE ENSUEÑO

SONY:
MOTOR TOON GP
PHILOSOMA
KILEAK THE BLOOD
ARC THE LAD
MORIKAWA 2
VICTORY ZONE
CRIME CRACKERS
RED PRIME
V-ZONE

NAMCO:
RIDGE RACER
STARBLADE ALPHA
CIBERSLED
TEKKEN
RIDGE RACER 2

KONAMI:
GOKUJYO PARODIUS
TWINBEE PUZZLE DRAMA
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL
DRACULA X
SNATCHER

CAPCOM:
DARKSTALKERS
STREET FIGHTER 2 DELUXE PACK
ALIEN VS PREDATOR

VIRGIN:
11TH HOUR
DEMOLITION MAN
INDYCAR RACING

OTROS TITULOS:
RAIDEN SERIES (SEIBU)
TOH SHIN DEN (TAKARA)
BOXER´S ROAD (NEW)
A-IV (ARTDINK)
A-IV EVOLUTION (ARTDINK)
HOT BLOODED FAMILY (TECHNOS)
GEOM CUBE (TECHNOS)
HAMLET (PANTHER SOFTWARE)
MAH JONG MAZIN (SUNSOFT)
KING´S FIELD (FROM SOFTWARE)
TAMA (TIME WARNER)
RACE DRIVIN´ (TIME WARNER)
FORMATION SOCCER (HUMAN)
TWIN GODDESSES (POLYGRAM)
MYST (SOFTBANK)
RAYMAN (UBI SOFT)
METAL JACKET (PONY CANYON)
MOBILE SUIT GUNDAM (BANDAI)
PRINCESS MAKER (GAINAX)
KOWLOON´S GATE (SME)
MYSTIC HUNTER LIME (ASMIK)
CAGLIOSTRO´S CASTLE (ASMIK)
ZERO DIVIDE (ZOOM)
DERBY STALLION (ASCII)

CONTROL PAD

El control pad de ***PlayStation*** es uno de los grandes protagonistas del éxito de la consola de **Sony**. Además de los habituales botones, este pad nos obsequia con cuatro pulsadores L y R en la parte superior. Respecto al diseño y la ergonomía es lo mejor que ha caído en mis manos.



RIDGE RACER











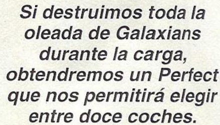




Tan sólo han necesitado seis meses los programadores de **Namco** para recrear la mítica recreativa **RIDGE RACER** en *PlayStation.* Pero el camino no ha sido fácil, y las increíbles características de la recreativa original de **System 22** así lo hacían presagiar. El **RIDGE RACER** de los salones recreativos estaba perfectamente orquestado por la potente CPU TR3 de 32 bits a 25 Mhz de **System 22,** que permitía desenvolvernos por el increíble entorno 3D a 60 frames por segundo y con 32.768 colores en pantalla. Cuando **Namco** comenzó a trabajar sobre el hardware de *PlayStation* prometió una fiel conversión del original. **RIDGE RACER** de *PlayStation* es una copia casi exacta del original, que sólo ha visto disminuir sus frames por segundo a 30, igual que la recreativa de VIRTUA RACING, y la resolución en el color de las texturas, una obra maestra. La sensación de pilotar un potente vehículo por el sinuoso circuito urbano no difiere lo más mínimo respecto al modelo real, y tarda-

MARCIANITOS



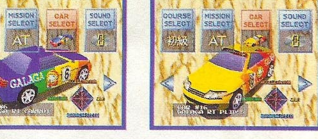


Si destruimos toda la oleada de Galaxians durante la carga, obtendremos un Perfect que nos permitirá elegir entre doce coches.



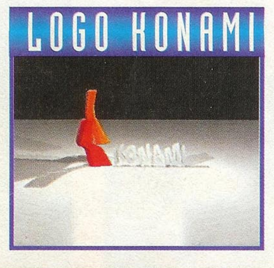


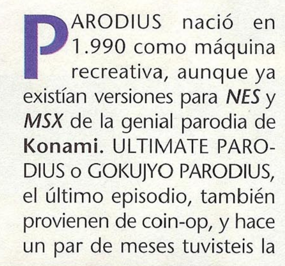




PARODIUS DE LUXE PACK

LOGO KONAMI





PARODIUS nació en 1.990 como máquina recreativa, aunque ya existían versiones para *NES* y *MSX* de la genial parodia de **Konami.** ULTIMATE PARODIUS o GOKUJYO PARODIUS, el último episodio, también provienen de coin-op, y hace un par de meses tuvisteis la oportunidad de ver algunas pantallas de la versión *SNES* en mi sección. La versión *PlayStation* es una conversión directa de la recreativa de **Konami.** Os daréis cuenta al observar que el formato de pantalla en vuestro televisor deja unas pequeñas franjas verticales a izquierda y derecha, respetando en todo momento el genial colorido del original, la fastuosa banda sonora y los tres planos de scroll mínimos. Esto no quiere decir que GOKUJYO PARODIUS no





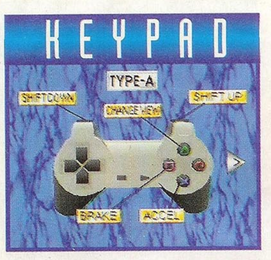


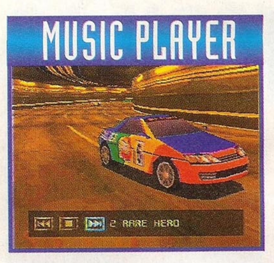






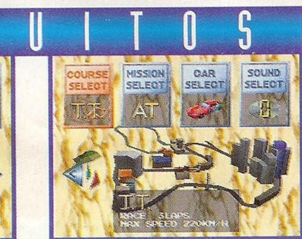




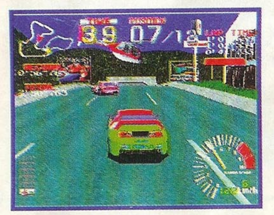




réis unos minutos en adecuar vuestros sentidos a las potentes cualidades de la *PlayStation.* **Namco** no se ha conformado con incluir las sabrosas opciones de **RIDGE RACER** y en esta versión doméstica, aunque no lo parezca, están incluidos una docena de co-







RIDGE RACER es la mejor conversión de recreativa de todos los tiempos

ches, si matamos a todos los Galaxians, dos vistas diferentes, las cuatro modalidades de juego, y el panel de vídeo de Ridge Racer 2, situado a la entrada del túnel. Por cierto, no os preocupéis porque al acabar

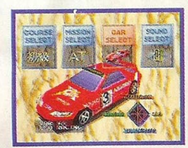


en primera posición los cuatro modos de juego, accederemos a nuevas sorpresas. **RIDGE RACER** es un lujo al alcance de los privilegiados usuarios de esta máquina que acaba de nacer con gran fuerza.



RIDGE RACER de PlayStation posee dos perspectivas diferentes





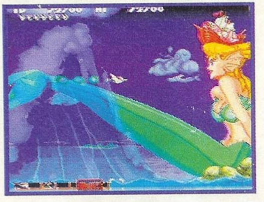






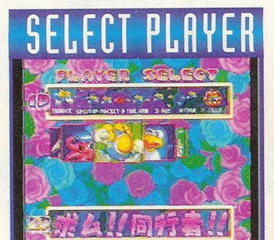






RANKING

se vea afectado por algún pequeño, maravilloso y necesario *slow down* made in **Konami.** La máquina también lo padecía. **PARODIUS DELUXE PACK** es el título menos es-



pectacular de todo lo visto hasta ahora en *PlayStation* junto a A TRAIN IV y TWIN BEE PUZZLE, pero rezuma todo el clasicismo de toda una obra maestra.





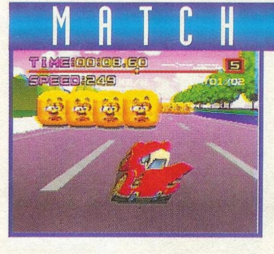
MOTOR TOON GP

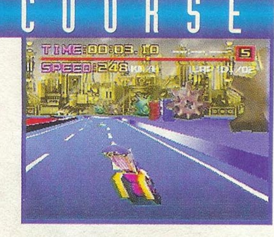
Si os ha aparecido impresionante el elenco de características de RIDGE RACER, esperad a que os hable un poquito de **MOTOR TOON GP**, un genial arcade de coches al más puro estilo STUNT RACE FX, pero con la diferencia de estar realizado por una máquina que ha nacido para generar escenarios en 3D. **MOTOR TOON GP** ha sido realizado por **Bandit**, un grupo de programación apadrinado por **Sony Computer Entertainment**, y podría considerarse como el juego más sorprendente de todos los programados hasta el momento para ***PlayStation***. Para empezar os diré que toda la acción transcurre a 60 frames por segundo, pulverizando todos los records de suavidad y realismo. También os podría decir que se puede elegir entre cinco vehículos diferentes, todos ellos perfectamente animados, la nada des-

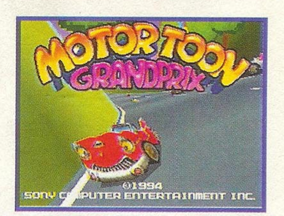


La gran calidad gráfica de MOTOR TOON GP se debe a la colaboración de Susumu Matsushita en este importante apartado

MATCH COURSE





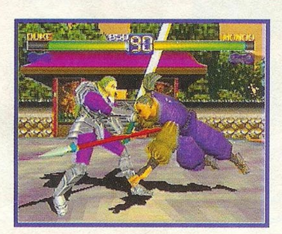


PERSPECTIVAS



TOH SHIN DEN

Si el mes pasado os comentábamos las excelencias de VIRTUA FIGHTER en ***Saturn***, olvidad el simple entorno vectorial y la carencia de magias del título de **Sega** para observar las imágenes de esta maravilla de **Takara.** En el proyecto **TOH SHIN DEN** ha colaborado la práctica totalidad de la compañía japonesa para crear el



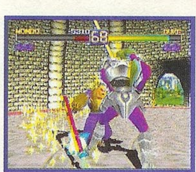


MAGIAS



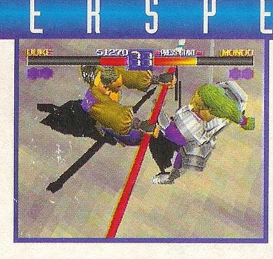


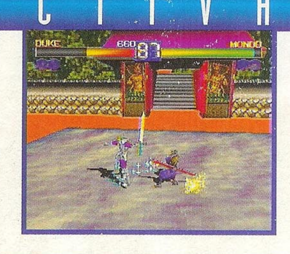
TOH SHIN DEN supera con creces a VIRTUA FIGHTER en todos los aspectos



PERSPECTIVAS



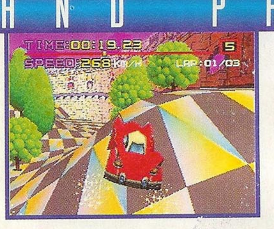
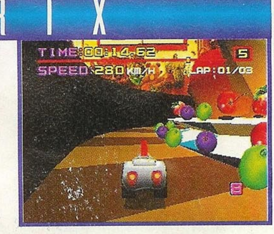






preciable cifra de trece circuitos diferentes, ocho perspectivas a elegir, cuatro modalidades de juego y que, incluso, pueden jugar dos a la vez. No está mal, ¿verdad?.
Pero lo más importante, aunque parezca mentira, no es esto, porque la jugabilidad obtenida y el mimo con que los programadores han tratado a su juego sólo es comparable a las obras cumbres del videojuego contemporáneo. **MOTOR TOON GP** es un juego realmente maravilloso, que demuestra el potencial tecnolúdico de ***PlayStation***, y que permitirá soñar a los poseedores de esta consola con el entorno 3D, realizado con *Gouraud Shading,* más divertido de todos los tiempos.

GRAND PRIX





MOTOR TOON GP posee trece circuitos diferentes

COCHES





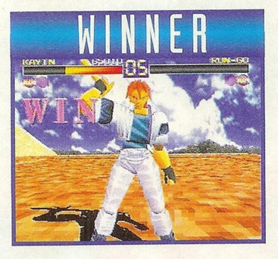






beat'em up tridimensional más sorprendente del momento, superando incluso a VIRTUA FIGHTER 2, aunque no hay que olvidar que este último mueve 300.000 polígonos por segundo respecto a los 90.000 de **TOH SHIN DEN**. Esta ópera prima de **Takara** para la criatura de **Sony** no pretende convertirse en una copia descarada del fenómeno de **Sega**. Podríamos comparar esta similitud con dos fenómenos parecidos, pero muy diferentes, llamados STREET FIGHTER 2 y SAMURAI SHODOWN. La gran innovación del ***CD*** de **Takara** reside en la utilización de magias para derrotar a nuestros enemigos, y que podrán realizarse con los dos botones R del control pad de la consola, dejando los dos botones L para rodar por el suelo y evitar las arremetidas de nuestros contrincantes. El resultado final es fantástico, y más de uno tendrá que frotarse los ojos para creer que tiene delante una máquina doméstica y no una costosa recreativa que incorpore *Model 2* o *System 11*.

WINNER



LOOSER

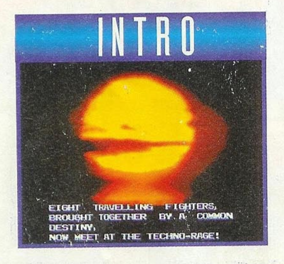
LOSE



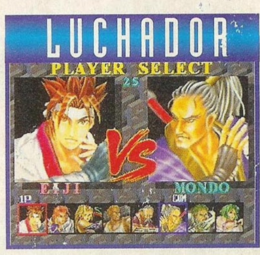





INTRO



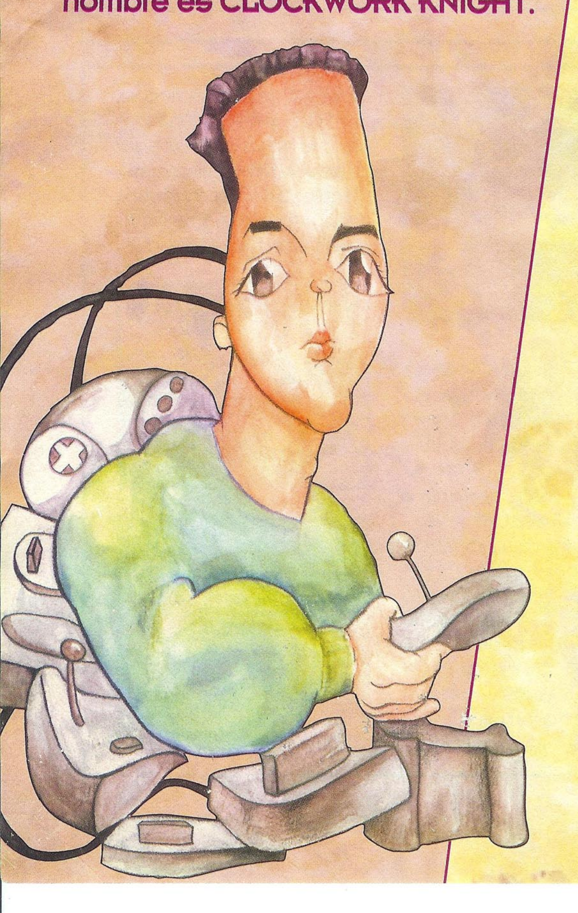
LUCHADOR



THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

Si todavía os quedan fuerzas para seguir disfrutando con juegos de ensueño, en estas páginas tendréis la oportunidad de pilotar los ochos deportivos más bellos del momento, a bordo de la última creación de EA, y participar en las fantasías del muñeco de cuerda más famoso de todos los tiempos y pilar básico de Saturn. Su nombre es CLOCKWORK KNIGHT.



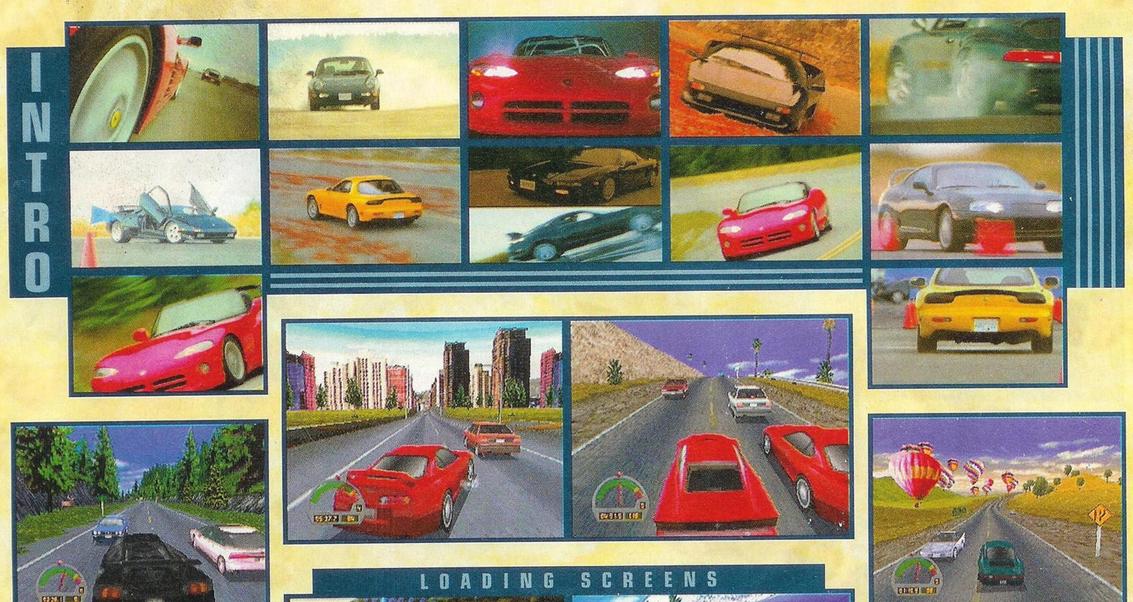
3DO
THE NEED FOR SPEED

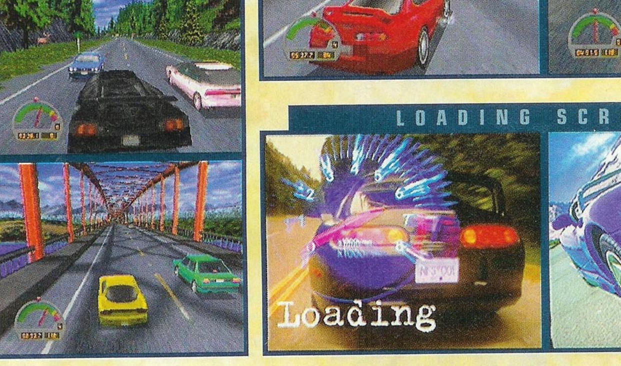


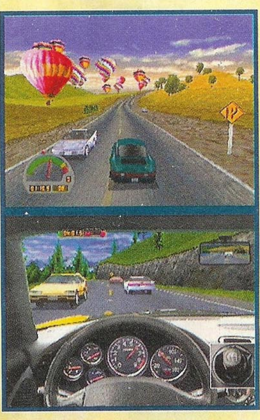
ELECTRONIC ARTS
ESTADOS UNIDOS
CD ROM

Después de ROAD RASH para *3DO*, la delegación canadiense de **Electronic Arts** presenta **THE NEED FOR SPEED** para demostrar que la gran máquina de Matsushita sigue inmersa en la batalla de los 32 bits. Esta nueva producción para *3DO* ha sido realizada por **Pioneer Productions**, y pone de manifiesto una vez más la perfecta gestión del *Texture Mapping* por parte del *ARM 60*. **ROAD & TRACK: THE NEED FOR SPEED** va más allá de las lecciones aprendidas en ROAD RASH, optimizando el *Texture Mapping* y *scaling* de los escenarios

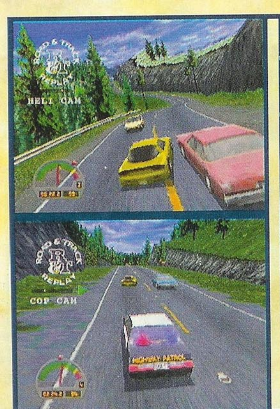


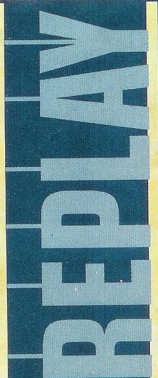


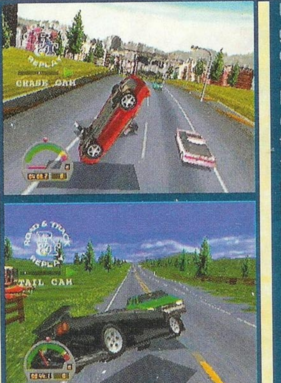




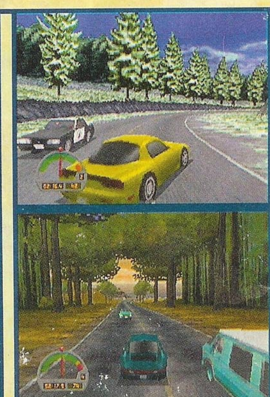
hasta conformar pequeños universos tridimensionales realmente gloriosos: carreteras de montaña, túneles de todo tipo, puentes metálicos, bosques cerrados o avenidas urbanas. Los amantes del vértigo encontrarán este título menos trepidante que ROAD RASH, pero los programadores de **Pioneer Productions** han optado por el realismo de una simulación a bordo de un deportivo de ensueño. Además de elegir nuestro vehículo entre ocho modelos disponibles y el escenario, podremos optar por dos modos de juego: un enfrentamiento contra un coche rival o la típica prueba contra el cronómetro. Aunque el nivel de dificultad sea excesivamente bajo y en unas cuantas partidas completaréis los nueve circuitos, el secreto de este compacto radica en la sensación de pilotar por carreteras reales, repletas de inocentes conductores a bordo de sus vehículos, todos ellos modelos reales, que observarán nuestras maniobras con auténtico pavor. Los choques, a veces multitudinarios, se merecen todo tipo de elogios porque los automóviles respetan en todo momento las leyes de la física, y volarán por los aires dando vueltas de campana hasta que su maltrecha carrocería gire sobre sí misma. Un espectáculo bello y escalofriante, que pone broche de oro a un título impecable en todos sus aspectos.







Una de las grandes novedades de este **CD** consiste en la repetición, desde seis puntos de vista diferentes, de los momentos sublimes de la carrera: colisiones, adelantamientos, grandes persecuciones policíacas, torpezas varias y demás animaladas.

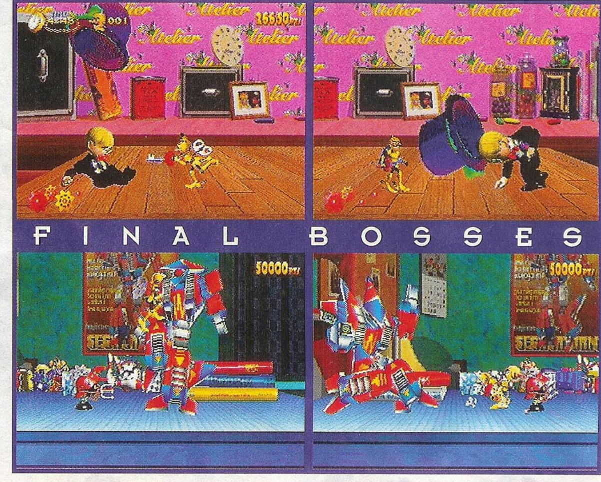


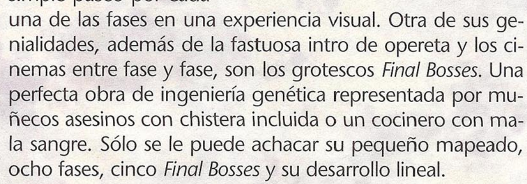
SATURN
CLOCKWORK KNIGHT
CD ROM
SEGA
JAPON

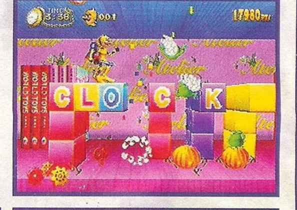
INTRO

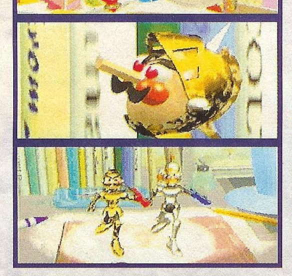


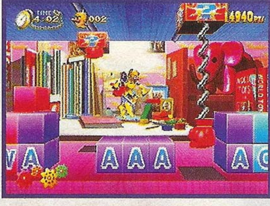
Inmerso en una fantástica intro y con todas las papeletas para protagonizar una larga serie de capítulos en ***Saturn*** llega **CLOCKWORK KNIGHT**, la última maravilla de la factoría **Sega.** Tras el demoledor VIRTUA FIGHTER y el decepcionante GALE RACER, **CLOCKWORK KNIGHT** se presenta como la tercera prueba de fuego de la nueva criatura de **Sega.** El resultado ha sido esta vez satisfactorio y, personalmente, me gusta más que VIRTUA FIGHTER. Lejos de convertirse en un juego de plataformas convencional este **CLOCKWORK KNIGHT** nos muestra un scroll tridimensional que respeta la perspectiva de paralaje del escenario en todo momento, convirtiendo un simple paseo por cada una de las fases en una experiencia visual. Otra de sus genialidades, además de la fastuosa intro de opereta y los cinemas entre fase y fase, son los grotescos *Final Bosses.* Una perfecta obra de ingeniería genética representada por muñecos asesinos con chistera incluida o un cocinero con mala sangre. Sólo se le puede achacar su pequeño mapeado, ocho fases, cinco *Final Bosses* y su desarrollo lineal.

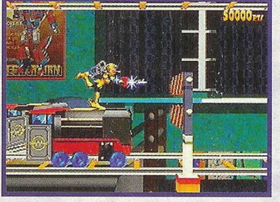

FINAL BOSSES



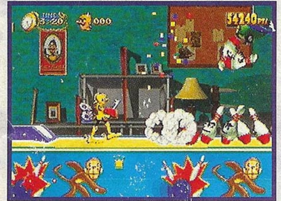




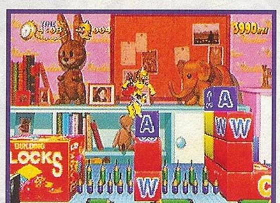






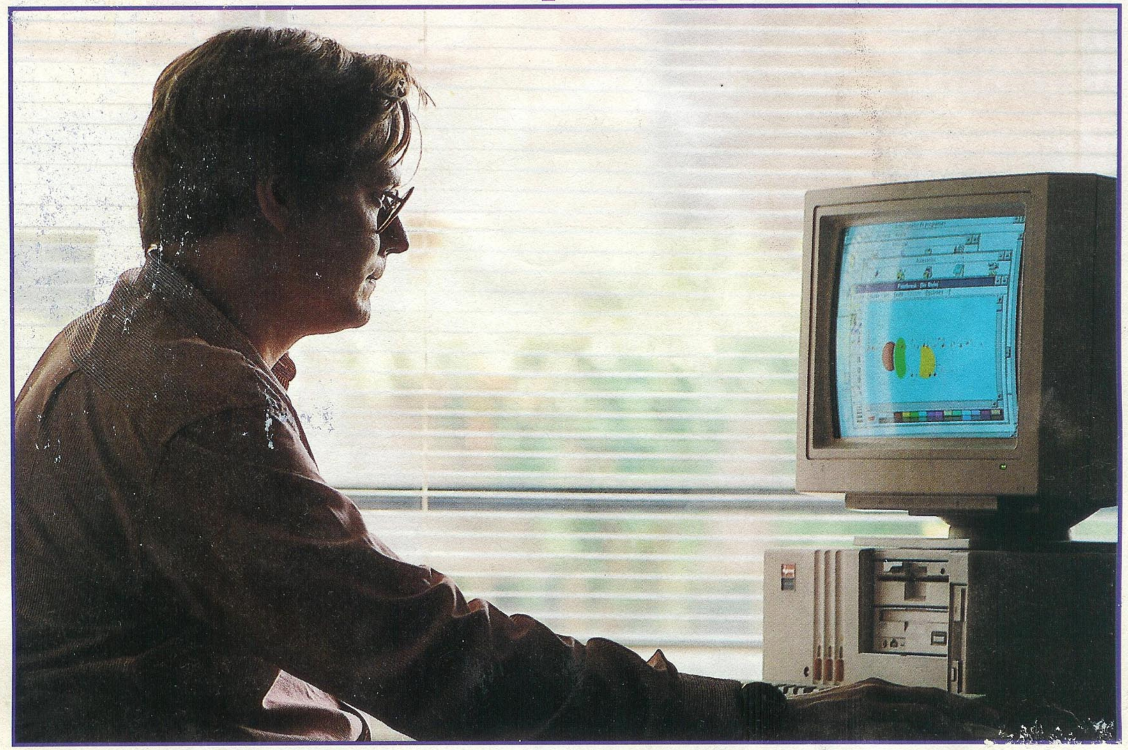








El arte de la programación



Todos nos hemos preguntado cómo es el proceso de elaboración de un videojuego. En este reportaje, intentaremos explicar de un modo sencillo las pautas que siguen los profesionales del sector para realizar estas joyas lúdicas. También conoceremos las opiniones de los expertos y, como guinda a este magnífico pastel, os mostraremos en rigurosa primicia las imágenes de algunos de los lanzamientos más esperados.

EL COMIENZO DE UN PROYECTO

El inicio de todo proyecto parte de una idea (lo más original posible), que el guionista presenta al grupo de programación. Este equipo consta de varios departamentos: análisis, gráficos y sonido. Los distintos miembros analizan la cuestión, aportando las sugerencias precisas para la redacción final de lo que será el guión definitivo. De este modo, dispondremos de la pieza clave para el desarrollo final del proyecto.

Naturalmente, estas directrices iniciales no siempre son válidas. En numerosas ocasiones, el guionista se topa con las lógicas restricciones técnicas impuestas por los propios programadores. Con frecuencia, estos planteamientos diversos son motivo de duras discusiones, ya que dependen de muchos factores: la máquina a la que irá dirigido el videojuego en proyecto, el soporte que requerira el producto (discos, CD-ROM) y las limitaciones en los conocimientos del programador (por ejemplo, uno de los responsables puede ser un experto en los videojuegos de corte clásico, pero desconocer totalmente las fórmulas de un pinball).

DIVERSOS FACTORES

Cuando se va a iniciar un videojuego, deben valorarse diversas cuestiones de gran trascendencia:

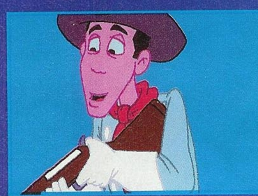
- El tipo de programa a realizar. Como sabréis, existen diferentes géneros de videojuegos: arcade, plataformas, estratégicos, rol o aventuras.
- La perspectiva del programa. Bidimensional, 3D, vista de pájaro o isométrica.
- El volumen total de gráficos y la composición del equipo técnico.
- El número de programadores que intervendrán en el proyecto y la misión en-

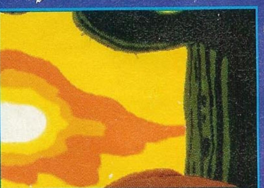
El arte de la programación

SJ

UNA VENTANA ABIERTA, LOS GRAFICOS









Cuando enciendes tu consola o pones en marcha el ordenador, lo primero que observas son los gráficos aparecidos en la pantalla. Este elemento constituye la primera toma de contacto con este mundo, en el que la fantasía y realidad se mezclan para llevarte a través de un universo totalmente desconocido.

Los magos de esta ilusión tienen un nombre específico, y los denominaremos a partir de este momento como grafistas o infografistas, dependiendo de los medios que utilicen para desarrollar su trabajo.

Todo gráfico parte de una idea que el dibujante o el propio grafista ejecuta a partir del guión que sirve de base. Los diferentes métodos empleados para su realización dependen de las herramientas disponibles, del tipo de juego a realizar y, como no, de las propias preferencias de cada artista.



Con las *tools* más sencillas se construyen los sprites, fondos de primer plano, objetos inanimados o marcadores. Con otros programas más avanzados se realiza la animación, mapeado, imágenes poligonales y demás efectos visuales. En otras ocasiones se recurre a escanear dibujos en papel para dar una imagen semejante a los dibujos animados que vemos a diario en televisión.

Un caso interesante es el de toda la nueva remesa de videojuegos de última generación. En todos estos lanzamientos pueden apreciarse fondos y personajes dotados de un insólito realismo. Este dato es debido a que, aunque impresos con las técnicas bidimensionales clásicas, los gráficos han sido creados en forma de objetos tridimensionales, y posteriormente dibujados con algún programa de *render* o *ray-tracing*.

Ahora bien, ¿qué metodo resulta preferible? Tanto el artesanal como el renderizado tienen sus ventajas y sus incovenientes. Con el procedimiento tradicional se consiguen normalmente resultados más artístico, aunque se tarda más tiempo en la elaboración del juego. Por su parte, el sistema del *render* ahorra mucho tiempo al programador y, con trabajo, no tiene por que desmerecer con respecto a la obra conseguida a través del método artesanal. Es presumible que el futuro lúdico esté unido a este sistema.

come[illegible] a cada uno de ellos. De este modo, e[illegible]án responsables en la elaboración de [illegible]dades (mapeadores para el programa y *takeadores* para tomar los sprites y convertirlos al formato especial utilizado en la rutina de impresión de un videojuego), y programadores en bajo o en alto nivel, que su[illegible] ejecutar le[illegible]guajes diferentes.

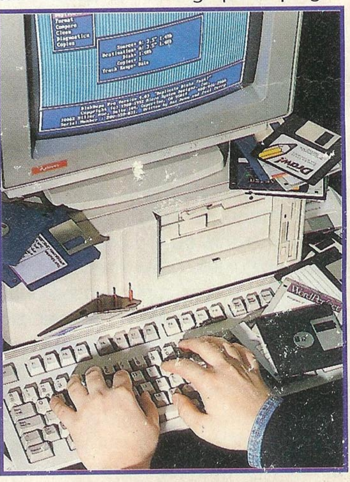
- El empleo de todos [illegible] medios imprescindibles para la realización del producto. Como ejemplo, pod[illegible]s señalar que al elaborarse un lanzamiento [illegible]n tres dimensiones con texturas aplicadas, será necesario un escáner para tomar los *bitmaps* que se aplicarán sobre las superficies poligonales de los objetos.

EL LADO OSCURO, LA PROGRAMACION

Lo que en principio nadie ve pero cuya existencia se supone, lo llamamos desconocido. ¿Qué sería de un videojuego si no existiera programación? El programador es el alma del proyecto. Su trabajo será vital en el éxito o en el fracaso de la producción.

La programación de un videojuego puede suponer cientos de horas de trabajo, que d[illegible]án como resultado listados kilométricos. El programa gestiona los sprites y los fondos creados por los artistas gráficos, determinando la interacción entre éstos y el jugador.

La mayor parte de los videojuegos, tanto en consola como en ordenador, están escritos en un lenguaje denominado C. El motivo de esta aseveración es que este sistema comunicativo suma la gran velocidad del lenguaje ensamblador con la mayor facilidad de escritura de los lenguajes de mayor nivel. En este caso, los términos de mayor o menor se refieren al nivel de comprensión de estos lenguajes por parte del ser humano. Por tanto, estos sistemas pretenden en último caso facilitar la vida al grupo de progra-



mación. Este dato provoca normalmente una cierta pérdida de potencia por parte de dicho lenguaje, ya que se intenta aprovechar al máximo la velocidad de la máquina. En definitiva, a menor nivel, mayor rapidez en la ejecución y dificultad del programa, y viceversa.



Sin embargo, en la mayor parte de las ocasiones, el programa de cualquier videojuego puede ser una mezcla de dos o más lenguajes, donde las rutinas que requieren mayor velocidad están elaboradas en ensamblador, y las más complejas (comportamientos de personajes, etc) se desarrollan en C. No obstante, este hecho no deja de ser una generalización, ya que cada maestrillo tiene su librillo. Así, podemos encontrar programadores que insisten en hacer todo el juego en uno u otro lenguaje, creando incluso su propio código para realizar su obra magna. La elección de un mismo lenguaje no garantiza la falta de diferencias, puesto que existen muchos compiladores de C. Además, no todos gestionan de igual forma la memoria, o permiten realizar las mismas cosas, pese a la supuesta alta portabilidad que permite este lenguaje.

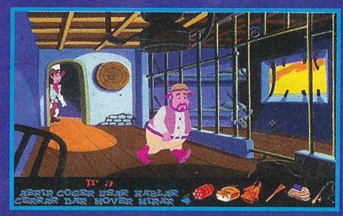
MUSICA CELESTIAL

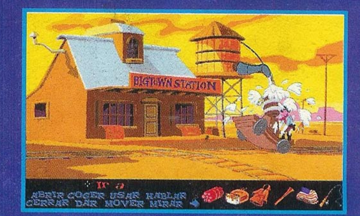
La música y los efectos sonoros constituyen el tercer componente imprescindible en el proceso de gestión de un nuevo cartucho.

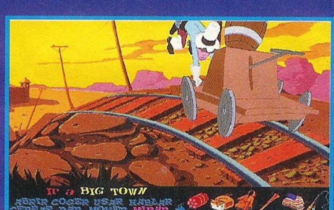
Una melodía inadecuada dará al traste con el programa. Por ello, es necesario tener en cuenta que los sonidos deben resultar naturales, evitando en todo momento las sufridas coplas machaconas, que en la primera ocasión se soportan con estoicismo bajo el ámparo de una presunta novedad, pero que posteriormente procuraremos pasar por alto. Por tanto, es mejor poder desactivar este apartado antes que tirar por tierra la jugabilidad de todo nuestro trabajo.

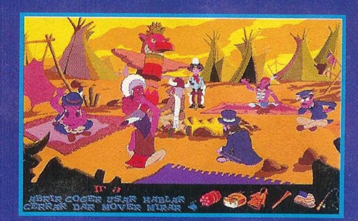
PARA MUESTRA UN BOTON

Tenemos el privilegio de tener en nuestras manos una pequeña demo de un programa que pronto aparecera en formato ***PC CD-Rom,*** y se está estudiando su paso al soporte ***CDi*** de **Philips.** Este producto de nueva creación saldrá al mercado en breve, y ha sido producido por un

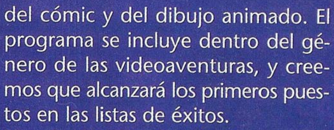








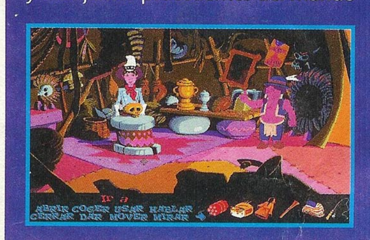
nuevo grupo denominado **Revistronic.** Esta compañía, que en principio os puede resultar desconocida, reúne a varios profesionales que llevan ya varios años trabajando en el sector de los videojuegos. Así mismo, han colaborado en este título animadores y dibujantes procedentes del mundo

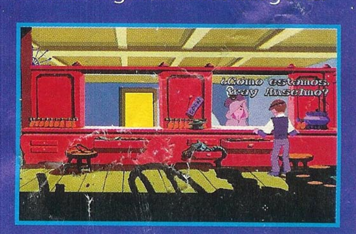


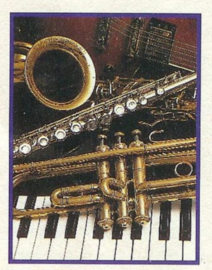
del cómic y del dibujo animado. El programa se incluye dentro del género de las videoaventuras, y creemos que alcanzará los primeros puestos en las listas de éxitos.

Hernán Castillo, director y coordinador general de esta empresa, nos aseguró en una breve entrevista que el programa *atenderá al gusto del público más exigente.*

El título de este lanzamiento se desconoce aún, pero según ciertas fuentes podría denominarse definitivamente como LAS TRES CALAVERAS DE LOS TOLTECAS. Como aperitivo, observar algunas de sus imágenes.







En la mayoría de los casos, el programa de un videojuego constituye una mezcla de dos o más lenguajes, donde sus rutinas más veloces se realizan en ensamblador.



LA ANIMACION



La realización de los movimientos de un sprite tiene unas pautas dependiendo de los recorridos, perspectivas y scrolles en el que se halle inmerso. También hay que considerar una serie de factores como el tamaño del sprite, el tipo de acabado y, principalmente, el tiempo disponible para la finalización del proyecto.

En un principio se parte de un boceto dibujado sobre papel. Una vez encajada la idea se traslada al ordenador, escaneando los dibujos o pixelando a mano la obra. Terminada esta opción, tenemos la primera imagen *bitmap* en blanco y negro. Considerando las dimensiones en coordenadas X e Y, introducimos en una caja el dibujo. En ella se establecerán las medidas principales, que servirán para introducir incrementos en las coordenadas y desarrollar el movimiento. Cuando hayamos acabado con las distintas secuencias, llega el momento de dar color a los distintos sprites. En primer lugar, delimitamos las distintas piezas que lo componen *fileando* los colores primarios. Posteriormente, añadiremos los detalles a base de degradados para determinar las luces y las sombras necesarias. Esta forma de realización ha caído en desuso, aunque todavía se emplea en pequeños programas. Hoy en día se emplean nuevas herramientas al estilo de los programas **3D Studio** o **Animator Pro** que, debido a su versatilidad, ayudan al grafista a la realización más rápida de los gráficos.

Para los programas del estilo videoaventura se emplea otra técnica bastante compleja que se asemeja a la empleada en la elaboración de los dibujos animados. Partiendo de un dibujo principal, se realiza el desarrollo final de la secuencia. Un intercalador se dedica a crear todas las secuencias intermedias para simular los movimientos. Una vez acabados los dibujos se escanean, y se les da color en el ordenador. Acabada esta fase los dibujos han perdido el detalle. Por tanto, será preciso tomarlos uno a uno y retocarlos para añadir de nuevo el detalle.

La dificultad reside ahora en montar de nuevo la animación, ya que también se ha variado la posición. Así, habrá que encadenar cada una de las secuencias sobre los ejes. Estas animaciones, a veces, pierden resolución al trasladarlas a escenarios donde los personajes pueden variar en el eje Z, con lo que también deberemos ampliar y reducir las imágenes para evitar las posibles deformaciones. De todos modos, éstas son genéricamente las formas más utilizadas por los grafistas, aunque cada uno emplea la que apropiada a su estilo. También puede emplear otros procedimientos de diversa índole.

En el mapa del juego se introducen distintos elementos como: los recorridos de los sprites, las trampas, los resortes y variados objetos.

EL MAPEADO

Una vez diseñados todos los fondos que componen el juego, se necesita mapearlos e introducirlos mediante una utilidad que previamente ha sido creada para tal fin.

En el mapeado se incluyen los recorridos por los que marcharán los sprites, las trampas, los resortes y demás objetos empleados. También hay que seguir un orden para no tener posteriormente que remapear, otorgando libertad al diseñador para esbozar los posibles obstáculos y para estructurar las *frames* necesarias en los pasajes más difíciles. Del buen resultado del mapeado, dependerá la dificultad final y la jugabilidad de todo el programa.

EL CIRCO DE LA ILUSION

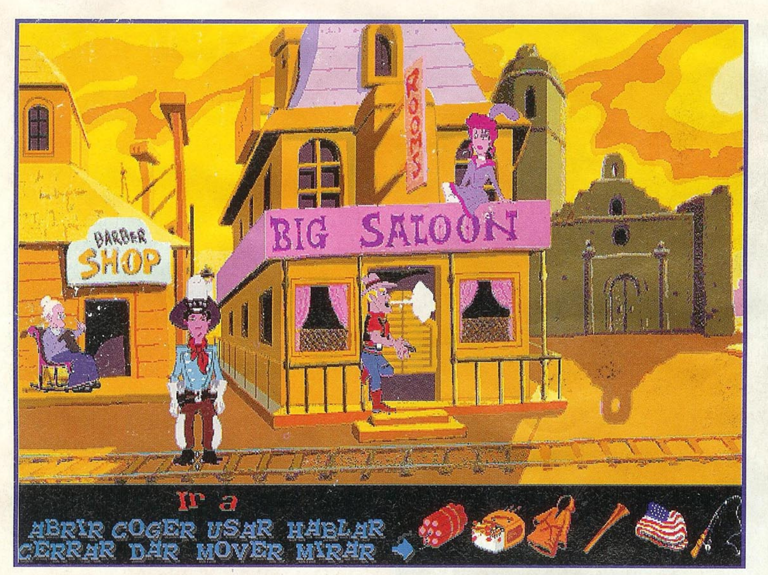
Existe la creencia de que los programadores de videojuegos son locos encantadores, bohemios noctámbulos y empedernidos soñadores. Y aunque esta descripción no se corresponde con la más fiel realidad, tampoco estáis muy desencaminados. Bromas aparte, os intentaré explicar en estas líneas la composición de los grupos de programa-

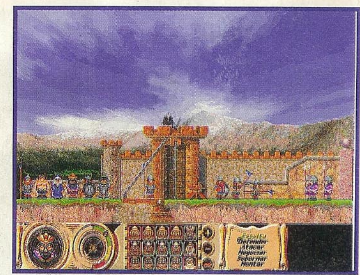


dores y sus funciones correspondientes dentro del organigrama general.

En nuestro país subsisten desde el principio dos compañías, que han representado la cuna de gran parte de los grupos de nueva creación. Me refiero a **Dinamic** y **Topo Soft**. No es que se me olviden otras como **Zigurat, Opera** etc... sino que hoy en día no se encuentra en el mercado ningún título de estas empresas.

De la mano de las compañías anteriormente mencionadas, han nacido otras nuevas factorías lúdicas como **Péndulo Studios, Revistronic** o **Virtual Zone**, que en un futuro no muy lejano





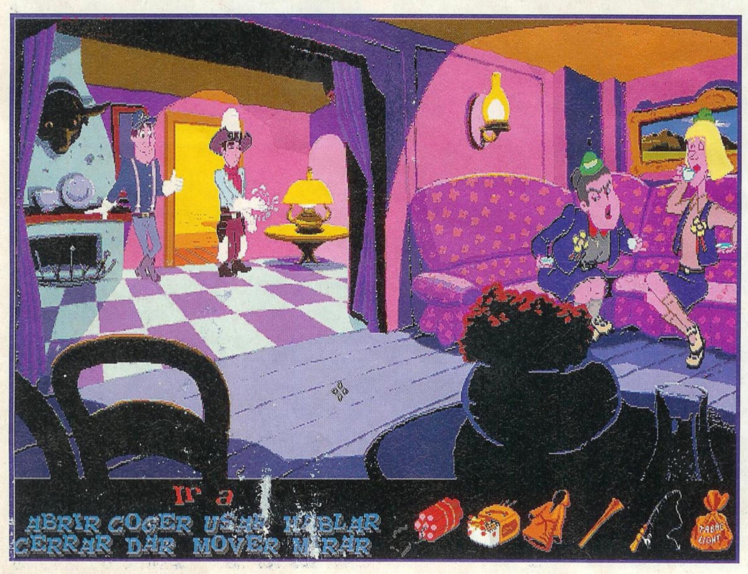


constituirán la base de todas las producciones nacionales.
La estructura de un grupo de programación es la siguiente:
-**Product Manager**. Es el encargado de la comercialización del producto acabado, y el responsable de las relaciones con otras empresas del sector.
-**Guionista**. Es la persona que desarrolla la idea original del título a realizar.
-**Analista**. Coordina el trabajo entre los distintos miembros.
-**Programador**. Es el miembro del equipo encargado de la programación. Además, participa en el proyecto definitivo diseñado por el guionista.
-**Grafista**. Es el responsable de crear los decorados, las animaciones y los demás efectos visuales.
-**Músico**. Será el principal artífice de todos los efectos sonoros aparecidos en el desarrollo del videojuego: melodías, composiciones musicales, efectos especiales, golpes, caídas o impactos.

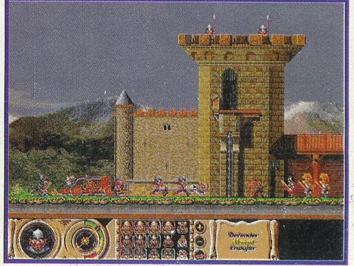
UN FINAL FELIZ

Después de interminables horas de trabajo, aumenta la ilusión por contemplar el programa terminado. A partir de este momento, serás partícipe de las sensaciones transmitidas por los creadores de un videojuego a la hora de elaborar un producto. Ya sólo es necesario conectar la consola, y disfrutar.

ALFONSO FERNANDEZ







El arte de la programación

SJ

PEQUEÑO DICCIONARIO DE LOS NO INICIADOS

Al hablar de un juego, resulta necesario conocer los principales significados de la jerga utilizada por todo equipo de programadores que se precie.

B

- **Bitmaps**. Archivos gráficos que se aplican sobre superficies a modo texturas.
- **Bug**. Son los fallos de programación. El *bug* puede ser sintáctico, en cuyo caso el compilador avisa del mismo; o lógico, en cuyo caso el programador habrá de rastrear el código hasta eliminar el fallo.

C

- **Compilador**. Es un programa que transforma el fichero de texto escrito por un programador a un código directamente ejecutable por el ordenador. En el proceso tambien interviene otra *tool* llamada *linkador*. Naturalmente, el texto suministrado como entrada al compilador tendrá que estar escrito siguiendo las reglas propias del lenguaje que traduce el compilador en cuestion.

E

- **Ensamblador**. Es un lenguaje de ordenador muy utilizado por los programadores para realizar videojuegos, herramientas graficas o elaborar otro programa que requiera una alta velocidad de procesamiento. Características de este lenguaje son: la gran velocidad del código obtenido (si está bien escrito), la mayor dificultad de escritura en relación a otros lenguajes, y el mayor conocimiento a nivel de sistema que requiere.

F

- **Frames**. Son cada una de las imágenes o secuencias que componen la animación de un videojuego.
- **Fileado**. Rellenado de área dentro de una superficie delimitada por líneas de un mismo color.

I

- **Infografía**. Es la denominación que recibe el apartado de la informática dedicado al procesamiento y a la creación de gráficos.

P

- **Pixel**. Es la unidad más pequeña que constituye un gráfico. Un punto en la pantalla recibe el nombre de pixel. Su tamaño viene determinado por la resolución en la que se desarrolle el trabajo. Es decir, a mayor resolución de pantalla, el pixel resultará más pequeño, y viceversa.

R

- **Render**. Nombre del proceso que genera una escena fotorrealista (o imagen sintética) a partir de una base de datos formada por objetos virtuales tridimensionales.
- **Ray-tracing**. También se define como seguimiento de rayos. Es el tipo de *render* por el cual se logra un acabado sumamente realista en las escenas tridimensionales. Este sistema está basado en las leyes físicas de la luz.

S

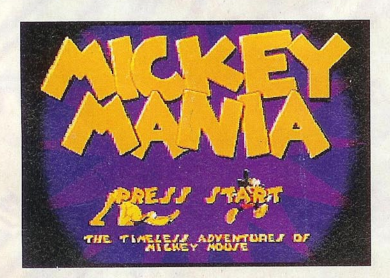
- **Sprite**. El término sprite define a cada uno de los personajes u objetos que poseen movimiento dentro del propio videojuego.

T

-**Tool**. Se llama de este modo a las herramientas de software o programas de utilidad para programadores y grafistas.
-**Texture Mapping**. Es la técnica utilizada para aplicar una imagen sobre las caras de un objeto con el fin de lograr una sensación de realismo.







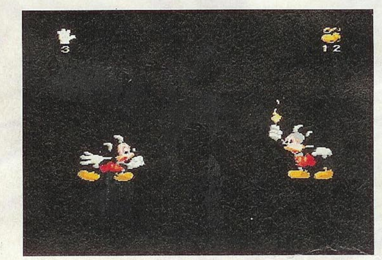
Nuestros redactores continúan la búsqueda incesante de nuevos y eficaces trucos a lo largo y ancho de todo el planeta. MICKEY MANIA, EARTHWORM JIM Y SHAQ FU han sido algunos de los títulos cuidadosamente analizados. Ha llegado el momento de disfrutar plenamente con estos juegos.

MEGA CD

La entrega para ***Mega CD*** de este fabuloso juego también esconde un Cheat Mode, que os permitirá escoger nivel. En *Sound Test* deberéis seguir los mismos pasos que en ***Mega Drive,*** excepto en Speech donde tendréis que seleccionar Take That. Presionad IZQUIERDA sobre EXIT, y ya podéis comenzar a jugar tranquilamente.



• • NIVEL BONUS • •

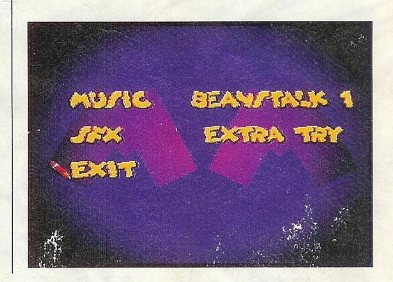


Las tres versiones de **MICKEY MANIA** ocultan un nivel en la fase del ascensor. Llegar hasta él no puede resultar más sencillo. Comenzad la fase. Una vez que el ascensor se pare salid a la derecha y volved a entrar en él. El elevador continuará. Cuando vuelva a pararse id hacia la derecha y saltad al vacío. Tras recoger la última estrella, el viejo Mickey saltará a escena y saldrá huyendo.

SUPER NINTENDO

• • ELEGIR NIVEL • •

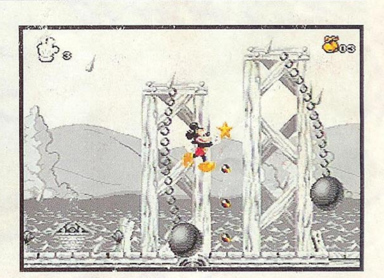
Para escoger la fase, debéis hacer lo siguiente. En la pantalla de opciones escoged test de sonido, seleccionad Beanstalk 1 en Music y Extra Try en Sound FX. Os situáis en EXIT y con L pulsado esperáis a escuchar el sonido de una campanilla. Ahora sólo falta comenzar el juego.



MEGA DRIVE

Al igual que en la versión para ***Super Nintendo,*** acudid a Sound Test para seleccionar CONTINUE en Music, Appear en Sound FX y Think en Speech. Iluminad EXIT y pulsad IZQUERDA en el pad control hasta escuchar el sonido, que os indicará que el truco ha sido ejecutado de forma totalmente correcta.





EARTHWORM JIM

SUPER NINTENDO

• • BALAS INFINITAS • •

Esos malditos seres mutantes son duros de roer, y las balas escasean en este mundo de perros. Earthworm Jim lo tiene difícil si quiere llegar a la última fase sano y salvo. Pero de todos modos, si pulsáis A y X a la vez, y después B, A, B , X, X, X, X conseguiréis un número ilimitado de armas. Siempre viene bien una ayudita.







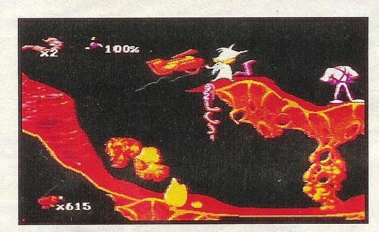
MEGA DRIVE

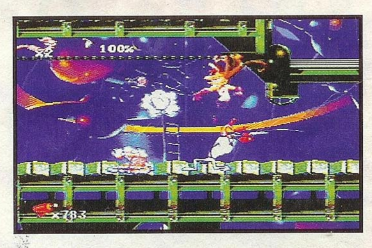
• • ELEGIR NIVEL Y BALAS INFINITAS • •

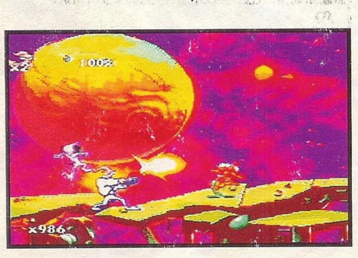
EARTHWORM JIM es uno de los mejores títulos para ***Mega Drive*** del momento. Ahora disponemos de unos truquillos que seguramente os vendrán que ni pintados. Con el pad del primer jugador introducid: A, B, B, A. Con el pad del segundo jugador A, B, B, A y ya lo habréis conseguido. Ahora, podréis elegir fase de un modo definitivo.

Si os cansáis de un nivel y estáis hasta el gorro de no pasar del mismo sitio, bastará con pausar el juego y presionar A, B, A, A + C, automáticamente pasaréis al siguiente nivel del juego.

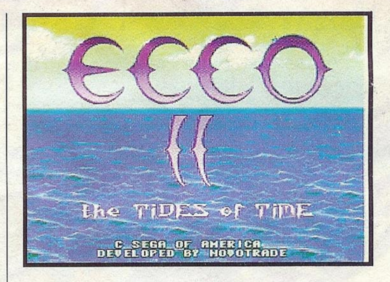
Por último, si lo que queréis es disponer de balas infinitas, pulsad A+C, B, B, C, A+C y B, B, B. Ahora disfrutaréis con las aventuras de esta simpática lombriz.











ECCO 2: THE TIDES OF TIME

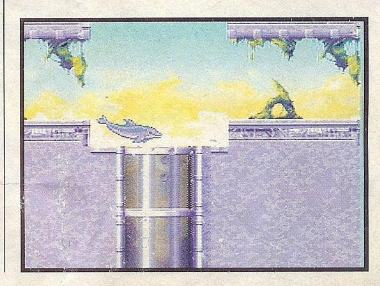
MEGA DRIVE



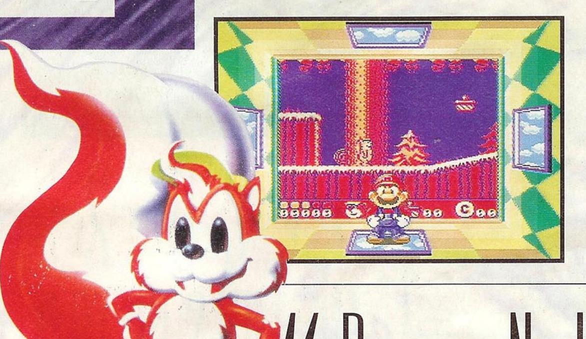
El personaje insignia de la compañía **Novotrade** ha vuelto a las andadas, tras su paso por el planeta Vortex.

Aquellos que disfrutaron con esa aventura, aún tendrán fresco en su memoria el truco que les permitía acceder a un menú para seleccionar vidas infinitas, elegir nivel, etc. Pues bien, ese mismo truco os servirá en el inigualable ECO 2. De todas formas, por si hay algún despistado, aquí lo tenéis de nuevo.

Cuando el simpático Ecco mira hacia la pantalla, pulsad START e introducid inmediatamente la siguiente secuencia: A, B, C, B, C, A, C, A, B.



SUPER GAME BOY



SUPER NINTENDO

• • SALVA PANTALLAS • •

Escoged cualquier salva pantallas del 4 al 10, y presionad L y R a la vez para salir de esa opción. Con los mismos botones ejecutad esta secuencia: L, L, L, L, R, L, L, L, L, R. Escucharéis un sonido, y ya estaréis listos para contemplar las animaciones de los salva pantallas, sin tener que esperar durante largos minutos.

MR. NUTZ

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

MR. NUTZ es un gran juego, y la versión para *Mega Drive* lo corrobora a todas luces. Pero haciendo honor a la verdad, hay que reconocer que es un tanto dificilillo. Estos chicos de **Ocean** se pasaron un pelo con el nivel de dificultad. Pero merece la pena contemplar un juego de semejante calidad gráfica, y para ello nada mejor que tener los passwords que os permitan visitar cada uno de los fabulosos niveles que lo componen.



FASE 2: .... MAGICS
FASE 3: .... GOLDEN
FASE4 : .... WINDOW
FASE 5: .... CASPER
FASE 6: .... PIZZAS

SHAQ FU

SUPER NINTENDO

MODO GORE
• • ESCENARIO SECRETO • •



En la pantalla de opciones, pulsad rápidamente Y, X, B, A, L y R. Si véis un flash rojo en pantalla, lo habréis conseguido. Si no estáis satisfechos, cabe la posibilidad de encontrar un escenario oculto. Volved a opciones y seguid los siguientes pasos: ARRIBA, DERECHA, B, ABAJO, IZDA, B. Si la ejecución ha sido correcta, veréis un destello amarillo. En Duel Mode, presionad START en los dos pad. Entre ambos jugadores aparecerá un escenario pero si pulsáis X y B en el primer pad, accederéis al escenario oculto.

MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE

• • MENU SECRETO • •

MORTAL KOMBAT II de *Mega Drive* también nos tenía reservada un sorpresita, un menú donde podréis hacer casi, casi de todo. Para encontrarlo bastará con introducir el siguiente código en opciones: IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA. En este menú podréis ha[illegible] inmunidad, eliminar al contrario de [illegible] ero gol-pe, continues infinitos, esc[illegible] cena-rio, el nivel donde deseáis [illegible] ar [illegible]



contemplar un combate completo entre dos caracteres elegidos por la máquina. Todo un derroche de alternativas que os ayudará a disfrutar en toda su intensidad con este gran juego de lucha.

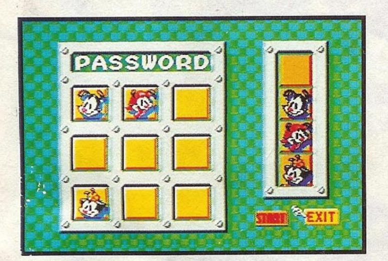
ANIMANIACS

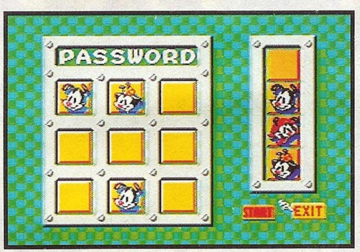
MEGA DRIVE

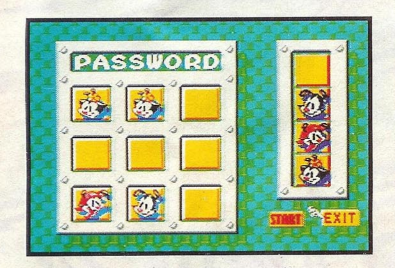
• • PASSWORDS • •

Los protagonistas de la serie de dibujos animados, producida por el multimillonario Steven Spielberg, vienen pegando fuerte. Con un argumento parecido al de LOST VIKINGS, os romperéis la cabeza hasta encontrar la solución que os permita pasar de nivel. Pero si estáis cansados de pensar y queréis contemplar el resto del juego, aquí tenéis los bienanventurados passwords.

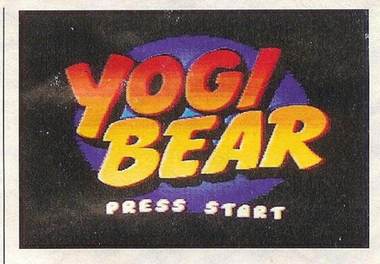












YOGI BEAR

SUPER NINTENDO

• • ELEGIR NIVEL• •



El oso Yogi está perdido por el parque de Yellowstone y no encuentra la manera de salir de este enredo. Si sois un poco generosos, ejecutad la siguiente secuencia en la pantalla de presentación: ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, Y, B, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, B, Y, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA. Después pulsad START y accederéis a cualquiera de sus cinco niveles.

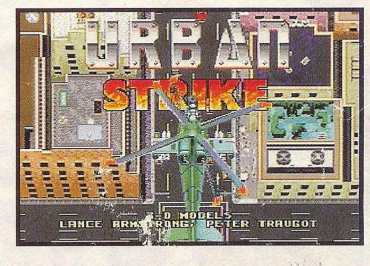
URBAN STRIKE

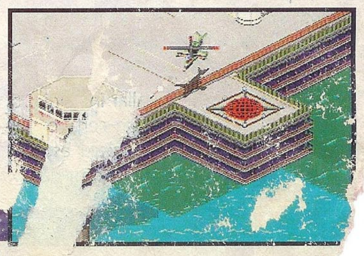
MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

A los mandos de vuestro helicóptero, y como temerarios pilotos de combate, os habéis enfrentado al enemigo como auténticos valientes, pero un accidente os ha dejado la aventura a medias. Da igual, con los siguientes códigos podréis acceder a cualquier campaña y continuar vuestra misión hasta el final. Que haya suerte.

2. BAJA OIL: C9HW7KZR4KD
3. MAIN RIG: ZDVS9LB7CHF
4. MEXICO: 9G3MT9LGJ4C
5. SAN F^CO^: NW6T4CNHPVS
6. ALCATRAZ: H7K9ND3XLDD
7. NEW YORK: LGR64NGB7SN
8. LAS VEGAS: GPV9WP7CDPT
9. CASINO: [illegible]7K9ND3XLDD



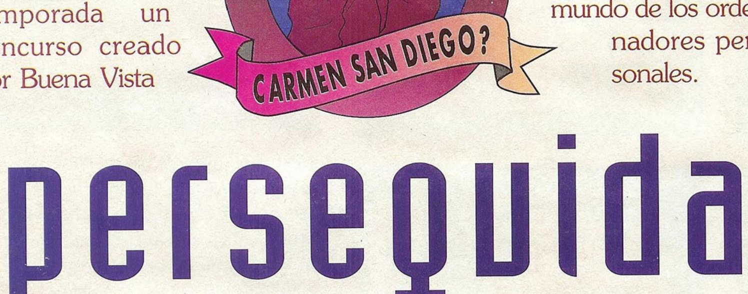


TELEVISION

La mujer más perseguida



Coincidiendo con el inicio de la actividad escolar en el primer trimestre del 1.995, TVE ha incluido en su nueva programación para esta temporada un concurso creado por Buena Vista Productions y Noski. Esta emisión televisiva está basada en los personajes del popular juego, que obtuvo un impresionante éxito en el mundo de los ordenadores personales.



Y dirigido a niños entre 10 y 12 años con tres concursantes por programa que aspiran a ser detectives en D.E.D.O., la supuesta organización que anda tras los pasos de la escurridiza Carmen y de sus locos secuaces. La parte de concurso estará presentada por **Luis Montalvo** y **Lola Muñoz**, que interpreta el papel de la severa jefa.

Los robos en puntos emblemáticos del planeta son los puntos de partida en cada programa. Las pistas a seguir son aportadas por los diversos personajes como: la Mujer-Bala o el Informador Moribundo.

Los protagonistas perversos del programa aparecen siempre en forma de animación.

J. P. DE CASTRO

LA CONDESA

Todo en esta dama resulta atractivo, menos su conciencia. De gustos impecables y refinados, le apasiona ir de compras, salir a comer, la ópera, la ropa cara y las joyas.

ROCKY ROÑA

Se le detecta por su acusado olor corporal. De pecho acusado y espesa caspa. Hobbies: reventar ruedas, nadar entre cloacas y buscar entre la basura.





CACHO CHATARRA

Ahí es nada. El chico mide 1 3 5 centímetros de altura y pesa 200 kilos, después de haber vivido tres milenios. Aficiones: comida con chips de aluminio y captación de satélites.

LOS GEMELOS S.L.

Estadísticamente estos gemelos son perfectos, ya que poseen una sola mente y ninguna vergüenza. Su vida está llena de cuestiones tan trascendentales como: ¿dónde está la fiesta? o ¿cuándo empieza la marcha en este lugar?



PILI PILLINA ▶

Guapa como una diosa y dulce como la miel, esta señorita resulta escurridiza como una anguila. Su sonrisa resulta amplia y sus ojos son centelleantes. Manías: tiene sus dedos demasiado largos. En fin, no podía ser perfecta.

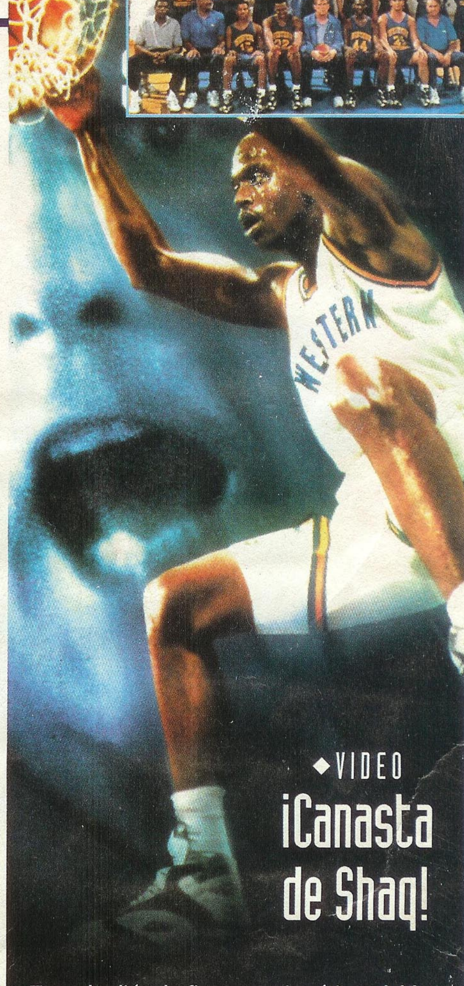
BERTA BICEPS ▲

Sus 240 centímetros y sus 120 kilos avalan a esta diablesa con más músculos que la selección rusa de lucha libre. Aficiones: disfrazarse de roble o toro sagrado, cascar osos pardos, mascar granito y sacudir casas.



◀ TITO DIAMANTE

Estamos ante el gran maestro de la sordidez, puesto que llegó a vender a su abuelo en 1.992. Es altivo y orgulloso. Su principal lema es: más vale tener mal gusto, que no tener absolutamente nada.



◆VIDEO

¡Canasta de Shaq!

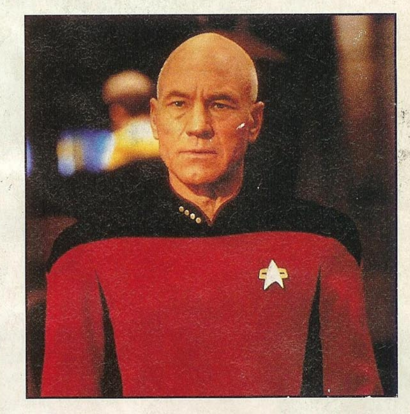
Tras el adiós de figuras carismáticas del baloncesto profesional norteamericano como **Magic Johnson**, **Michael Jordan** y **Larry Bird**, **Shaquille O'Neal** es la solución de futuro y casi de presente. Como no podía suceder de otra forma, el cine llamó a sus puertas y se ha convertido en la estrella rutilante del reparto de *Ganar de cualquier manera* -junto a **Nick Nolte**-, en la que interpreta a un mocetón bien distinto a las referencias que se tienen de él. De ser un personaje humano noble y amigo de los niños, encarna a un arisco jugador amante de la música rap. De todas maneras, más patadas da en SHAQ-FU (un videojuego que lleva su imagen).

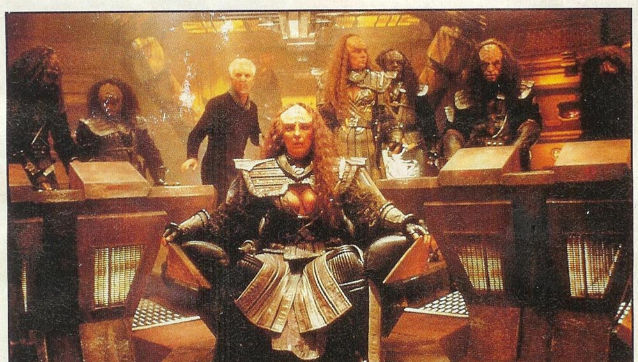
En cuanto al filme, narra los chantajes y emolumentos económicos soterrados, que son prácticas ilegales y frecuentes entre los deportistas universitarios de Estados Unidos.

CINE

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Como no podía ser de otra forma, la serie *Star Trek* continúa en la pantalla grande gracias al rejuvenecimiento que obtuvo en televisión. Tanto es así que el rodaje de la película comenzó el 28 de marzo de 1.994, mientras la práctica totalidad de los miembros de la serie completaban la grabación del último episodio. **William Shatner** -el capitán Kirk- se metía en el estudio número cinco de la **Paramount** para maniobrar dentro de un túnel de tres pisos.





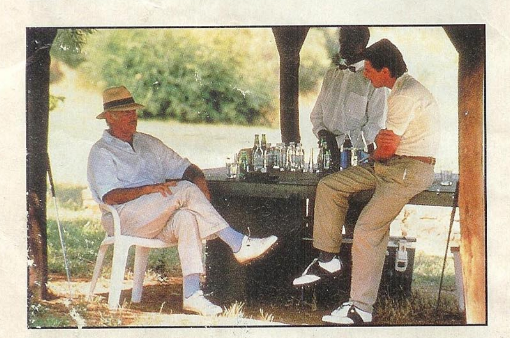
La saga Star Tek vuelve a las pantallas con un reparto extraordinario, donde se unen por primera vez los protagonistas de la emisión televisiva y varios actores de la serie original.

En este nuevo argumento se reúne por primera vez en el cine al reparto de la serie televisiva junto a otros actores de la serie original, que encarnan a personajes tan familiares como Scotty y Chekov. **Malcom McDowell** es el antagonista, un peligroso alienígena que busca la respuesta a un misterio que ha descubierto por casualidad, y que está dispuesto a destruir varias civilizaciones para lograr su propósito. Los dos capitanes del Enterprise, Jean-Luc Picard y James T. Kirk, intentarán impedirlo junto a su tripulación.



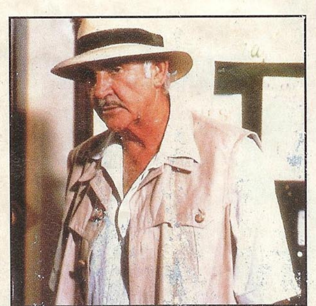
- TITULO: STAR TREK:THE NEXT GENERATION
- TITULO ORIGINAL: STAR TREK:THE NEXT GENERATION
- COMPAÑIA: UIP ◆ DIRECTOR: David Carson
- ACTORES: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spinner
- GENERO: Fantástico
- NOTAS: Rodada con ayuda de tecnología digital y efectos generados por ordenador
- ESTRENO: 10.11.95 ◆ CALIFICACION: Espectacular

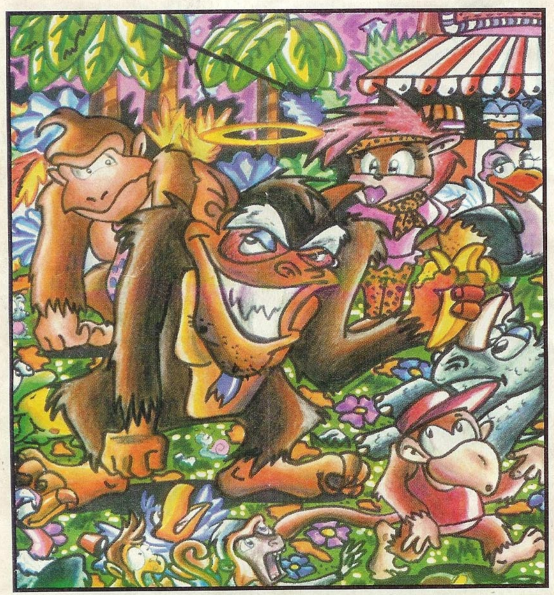
UN BUEN HOMBRE EN AFRICA

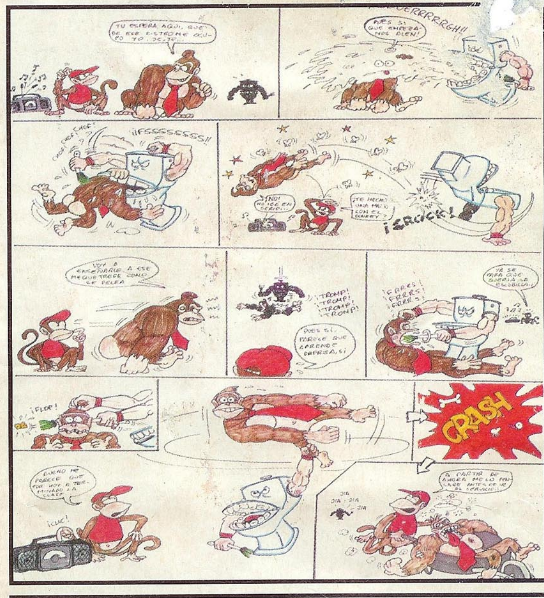


El australiano **Bruce Beresford**, triunfador en Estados Unidos con películas como *Paseando a Miss Daisy* y *Gracias y favores*, ha sido el encargado de adaptar a la pantalla la célebre novela de **William Boyd** en la que un joven diplomático, destacado al país africano de Kinjanja desea alejarse para siempre del Continente Negro y perder de vista a su pomposo e inepto jefe. Mientras mueve sus piezas, Morgan Leafty trata de cambiar su vida y, de alguna forma, le lleva a modificar el destino de toda una nación. Rodada íntegramente en Africa, contó con un presupuesto de 20 millones de dólares.

El director Bruce Beresford ha adaptado para el cine una célebre novela de William Boyd, donde un joven diplomático destacado a un país africano intenta modificar su monótona existencia.







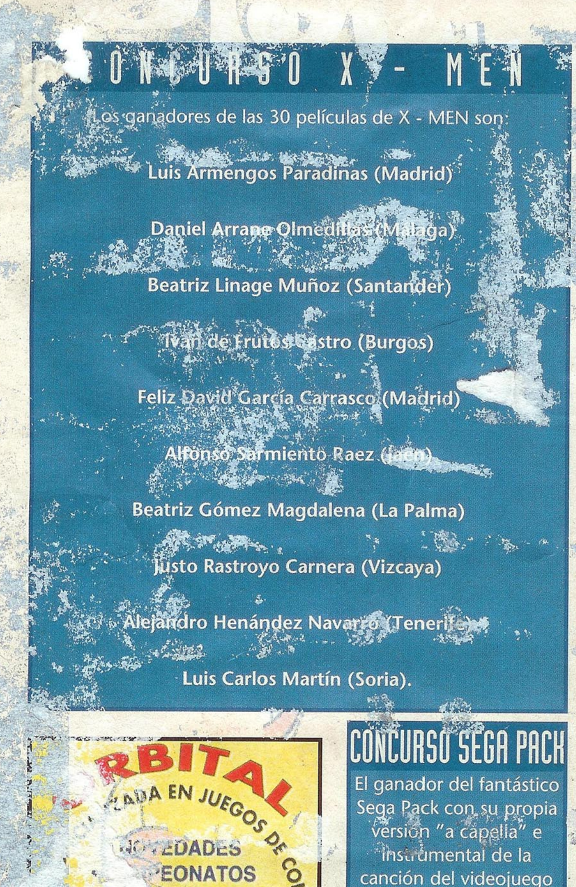




CONCURSO DONKEY

Los ganadores del concurso DONKEY KONG COUNTRY han sido:

María Ruiz Fernández (Madrid)
Miguel Angel Gomez Sánchez (C.Real)
Isaac Vivero Caldeiro (Murcia)
Carolina Montañana Monchó (Valencia)
Jesús Alcalde Vilas (Barcelona)
Juan Lucas Guiros Ruiz (Granada)
Raul Gómez Esquinas (Madrid)
Rubén Jiménez Pérez (Barcelona)
Miguel Angel Maderal (Lérida)
Francisco Román y López (Cadiz)
Rafael Pérez López (Alicante)
Carlos Nieto López (Madrid)
Julio Catalán Castelló (Alava)
Eva Richarte Prieto (Barcelona)
Jaime Sa García (Madrid)
Marc Vidal Bori (Lérida)
Alejandro Fernandez Alejandro (Barcelona)
David Doblas Jiménez (Sevilla)
Miguel A. Barreiro Vilariño (Lugo)
Daniel Murcia Gambín (Murcia)
Dario Nel González (Madrid)
Carolina González Serrano (Madrid)
José Miguel Ramírez (Madrid)
Javier Román Puche (Albacete)
Carlos Pastor Arrozo (Barcelona)



CONCURSO X - MEN

Los ganadores de las 30 películas de X - MEN son:

Luis Armengos Paradinas (Madrid)

Daniel Arrane Olmedillas (Málaga)

Beatriz Linage Muñoz (Santander)

Ivan de Frutos Castro (Burgos)

Feliz David García Carrasco (Madrid)

Alfonso Sarmiento Raez (Jaen)

Beatriz Gómez Magdalena (La Palma)

Justo Rastroyo Carnera (Vizcaya)

Alejandro Henández Navarro (Tenerife)

Luis Carlos Martín (Soria).

CONCURSO SEGA PACK

El ganador del fantástico Sega Pack con su propia versión "a capella" e instrumental de la canción del videojuego para Mega Drive de EL REY LEON "El Circulo de la Vida"", ha sido:

Angel Palacios Sousa (Sevilla)

CONCURSO ADDAMS II

Los ganadores de las 25 películas de ADDAMS II son:

Javier Fernández Pérez (Huelva)

Miriam Dieste Andrés (Barcelona)

José Manuel Ontega Bocanegra (Barcelona)

Félix De Castro (Barcelona)

Jorge Fernández Crespo (Asturias)

José Andrés Recio Briones (Madrid)

Paula Goyes López (Tarragona)

Antonio Martínez Pereda (Barcelona)

Javier Sánchez Gómez (Huesca)

Juan Antonio Parra Luque (Jaen)

Alfonso Bastidas Pedreño (Murcia)

Julen Ortega Alario (Vizcaya)

Juan Ignacio Ramos Vela (Málaga)

Pedro Arevalo Fernández (Alicante)

Jorge Emilio Rivera López (Cádiz)

Jordi Orosa Mateos (Gerona)

Raul Cordero Postigo (Málaga)

Pedro Brocal Pérez (Murcia)

David Butrón Salado (Cádiz)

Javier Sanchez Romero (Madrid)

Goyo Ablanedo Adriain (Navarra)

Jerónimo Pérez (Málaga)

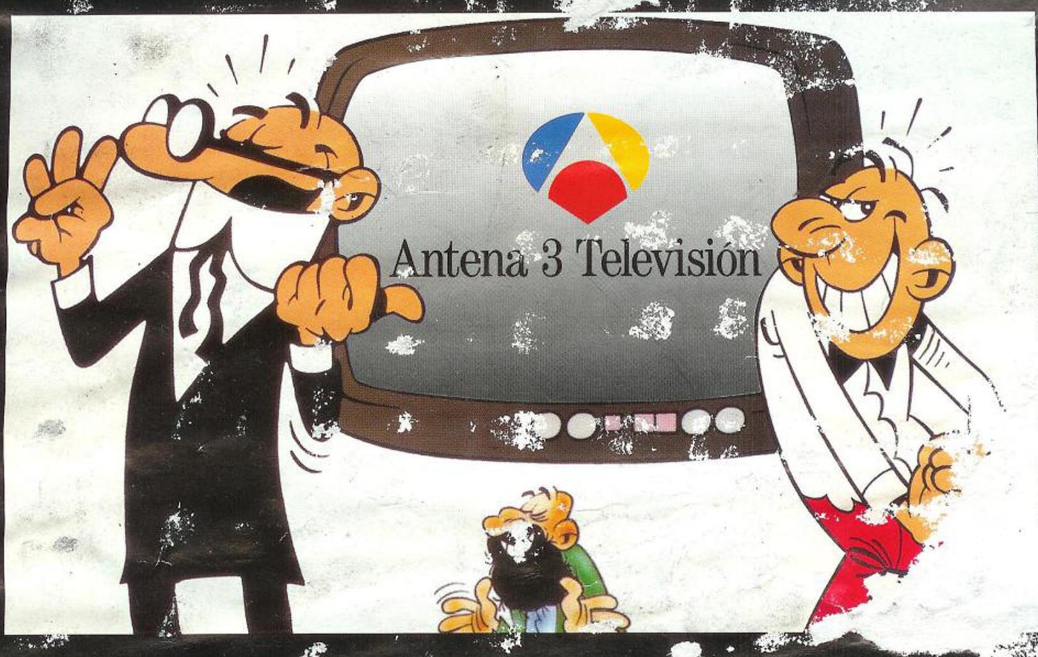
Andrés Quintana Zamón (Madrid)

Alejandro Labarta Marcos (Madrid)

Jesús Alfaro Brata (Cádiz).

MORTADELO Y FILEMÓN

Los nuevos Super-age ites de Antena 3



Sherlock Holmes, James Bond, el Inspec or Clouseau y El Santo
no son nada compara dos co nuestros n evos Super-a









PHILIPS
INVENTA
CDi.
Compact
Disc
Interactivo.
Puede que aún no estés pre
alofriante misterio.
luye un CD de la banda sonora.
sí son los juegos CDi de Philips.
generaciones.
¿Pen abas que para cu
PHILIPS
INVENTA
PARA
TI